ETT ÄVENTYR TILL DRAKAR OCH DEMONER 6 EXPERT

SKÖLDJÄRLENS BEFALLNING



MEDUSA GAMES

ETT ÄVENTYR TILL DRAKAR OCH DEMONER 6 EXPERT

SKÖLDJARLENS BEFALLNING



Konstruktion och design
Jörgen Karlsson

Omslag och illustrationer
Thomas Eliasson

Äventyrstestare
Jörgen Karlsson, Mikael Sundvall och Mattias Silverplats

Version 1.0

http://hem.legend.se/medusagames/

Förord

När jag började skriva detta äventyr hade jag först en helt annan handling än den du nu kan läsa. Allt eftersom arbetet fortskred blev jag mer och mer sugen på ett klassiskt "dungeon-crawl" där de tappra rollpersonerna tar sig in i ett grottsystem för att rensa upp och hitta skatter, dock med en Trudvanginspirerad miljö och handling. Efter många ändringar, justeringar och sena kvällar kan både ni och jag nu njuta av Sköldjarlens Befallning, ett spännande äventyr som utspelar sig i djupa skogar och stora grottor. Jag hoppas ni får lika roligt när ni spelar Sköldjarlens Befallning som jag hade när jag skrev det. Lycka till och må kraften vara med er.

Jörgen Karlsson, Oktober 2003

Bakgrund

Livet i Ejland är inte lätt. Sköldjarlarnas maktkamp pågår ständigt och ingen lämnas oberörd av deras handlingar. Sköldjarlen av Saaga, Vulfgart Skjodrot, har stora planer för både sig själv och för Ejland. Fyra stycken krigsskepp har han beställt från båtbyggarna i Rimkust och många är det som fruktar för ett nytt inbördeskrig. I detta kommande krig behöver sköldjarlen de bästa krigarna han kan finna, de så kallade vildbronjorna vars starka fästen finns i Kopparskogen. Om han skulle kunna få en här av Osthems tappraste krigare skulle halva slaget redan vara vunnet.
Dock har Vulfgart många fiender bland andra Jorn Entloft av Trollmark tillika sköldjarl. Om han fick reda på Vulfgarts planer skulle landet kunna kastas in i ett krig som inte Vulfgart hunnit förbereda sig ordentligt åt. Därför måste alla förberedelser ske i skymmundan så att Vulfgart kan ta sina fiender med överraskning. Därför har han köpt över en av Jorn Entlofts närmaste män Ybentord Silwfertand, sköldjarlen av Grymslante.
Denna Ybentords första uppdrag blir att vinna över vildbronjorna till deras sida om kampen. Till sin hjälp behöver han dock några pålitliga karlar och det är då några intet ont anande äventyrare kastas in i leken...

Handling

Här kommer en kort sammanfattning om äventyret och dess olika delar. Det är tänkt att de olika kapitlena skall spelas i den ordning som de är skrivna i men om rollpersonerna gör något oväntat så står det spelledaren fritt att ändra på händelseförloppet.

Kapitel 1: Jormes gård
Äventyret börjar med att rollpersonerna kontaktas av sköldjarlen Ybentord Silwfertand och han befaller dem att eskortera hans brorson Erpe på ett hemligt uppdrag in i Kopparskogen. När rollpersonerna närmar sig skogen blir de en morgon väckta av Pluck, ett mystiskt skogsväsen som påstår sig kunna hjälpa dem om de hjälper honom. Pluck pratar dock i gåtor så vad han egentligen vill förstår inte rollpersonerna innan han försvinner. Rollpersonerna har inget annat val än att fortsätta sin färd och när de nästan är framme vid skogen kommer de fram till skogshuggaren Jormes gård. Där får de veta att Jormes son Lodur har kidnappats av troll.

Kapitel 2: Trollräden
Efter besöket hos Jorme kommer rollpersonerna fram till byn Skule. Erpe tycker att de skall få en natt under tak så det bestäms att de ska övernatta i den lilla byn. Skule blir dock överfallet av troll under natten och Erpe är mystiskt försvunnen. Kan han också ha blivit kidnappad av troll?

Kapitel 3: In i Kopparskogen
För att kunna fullfölja sitt uppdrag måste rollpersonerna hitta Erpe. Av de överlevande byborna får rollpersonerna veta att trollen har sin boning någonstans åt sydost i Kopparskogen. Det är bara för rollpersonerna att ta sin packning och ge sig in i den uråldriga skogen.

Kapitel 4: Trollgrottorna
Rollpersonerna lyckas till sist med hjälp av Pluck att lokalisera trollens grottor. Med skarpslipade svärd ger de sig in i mörkret för att befria Erpe och Lodur om de nu finns där.

Kapitel 5: Vägen hem
Rollpersonerna har lyckats befria Erpe men var kan Lodur finnas? På hemvägen stöter de en skogsväktares boning. Kan han ha svaret på gåtan. Väl tillbaka i Skule kan rollpersonerna eskortera Erpe till en av vildbronjornas byar. Efter relativt korta förhandlingar kan Erpe meddela dem att de har lyckats med sitt uppdrag. Nu återstår det bara att ta sig tillbaka till Grymslante och hämta sin belöning.

Hjälpmedel

För att kunna utnyttja Sköldjarlens Befallning till fullo är det bra om du har följande av Riotminds produkter:

Drakar och Demoner Expert : Rollpersonen
Äventyret är uppbyggt på expertreglerna så det är bra att ha tillgång till denna produkt. Det går dock lika bra för spelledaren att använda sig av grundreglarna om han föredrar dem.

Vildhjärta och Osthem
I dessa produkter finns tonvis med information om Ejland och Kopparskogen. För att kunna få den rätta stämningen är dessa produkter ett måste.

Jorges Bestiarium
Många av de varelser och monster som rollpersonerna stöter på i detta äventyr finns beskrivna i Jorges Bestiarium. Denna produkt är ett måste om spelledaren ska kunna beskriva de olika varelsernas utseende och handlingar på ett tillfredställande sätt.

Kapitel 1: Jormes Gård

- Där en lång färd tar sin början och ett barn visar sig vara försvunnet -

Inledning

Detta äventyr kan inledas på vilket sätt som helst. Det är tänkt att Sköldjarlens Befallning skall fungera som en fortsättning på äventyret Vildhjarta och därför rekommenderas följande inledning:

> *Det är sagornas, äventyrens och lägereldarnas tid. Vintern har äntligen släppt sitt grepp om landet Ejland och de svala sommarvindarna fläktar friskt i era ansikten. Ni befinner er i Grymslante och har fått bud om att besöka den rika köpmannen Remlaug Torolv i hans bostad när solen står som högst och ni undrar vad han kan ha på hjärtat. Ni minns med vemod er fångenskap i Vildhjartas famn och hur ni lyckades fly från skogens osynliga kedjor. Ni minns också den mödosamma resan tillbaka till Grymslante som ni tvingades göra för att till slut nå stadens trygghet och värme. Nu närmar ni er äntligen köpmannens stenhus som ligger högst upp på en kulle.*

När rollpersonerna kommer fram till Remlaugs hus släpps de genast in av ett tjänstehjon. De visas sedan in till ett av husets finare rum. I rummet samspråkar Remlaug med två andra män som rollpersonerna inte känner igen. När Remlaug får syn på rollpersonerna välkomnar han dem till hans "enkla boning" och presenterar dem för hans gäster som är inga mindre än sköldjarlen Ybentord Silwfertand och hans brorson Erpe Silwfertand. Remlaug berättar för rollpersonerna att Ybentord har ett uppdrag åt rediga män med vett i knoppen, som han uttrycker sig. Sköldjarlen tar sedan till orda:

> *Jag behöver några pålitliga karlar som i största hemlighet kan eskortera min brorson Erpe till Kopparskogen. Remlaug har bistått mig i mitt sökande och rekommenderade er. Väl framme skall han sedan föras till vildbronjan Unlaug Blodskalp och överlämna mitt meddelande till honom. Gör ni detta för mig skall jag belöna er generöst när ni återvänder men händer något med Erpe kommer jag att anlita varenda träljägare och löshird härifrån till Paatr för att leta upp er. Är det förstått? (kort paus) Nå vad säger ni?*

Det bör påpekas att sköldjarlen mer eller mindre beordrar rollpersonerna att ställa upp och han är beredd att betala hela 500 silvermynt för besväret. Tackar rollpersonerna nej slutar äventyret här. När rollpersonerna har tackat ja till uppgiften tackar sköldjarlen dem och ber dem att ge sig av så fort som möjligt. Har rollpersonerna fler frågor så får spelledaren besvara dem som han vill men ingen av de tre männen kommer att yppa ett ord om varför Erpe skall eskorteras till Kopparskogen eller vad för meddelande han skall framföra till Unlaug Blodskalp.

Erpe Silwfertand

Ybentords yngsta brorson Erpe liknar inte sin mäktiga farbror på något sätt, inte någon vanlig Ejländare heller för den delen. Erpe är ganska lång och smal och saknar helt skäggväxt i ansiktet. Till sättet är han tystlåten och ganska naiv. Hans största intresse i livet är böcker och kunskap och han har aldrig lärt sig bemästra ett vapen. Ybentord som är en riktig karlakarl brukar skicka iväg Erpe på olika uppdrag i landet för att slippa se den arme kraken och för att han ska få lite ryggrad.

Erpe som rider på sin häst Laago kommer nästan omedelbart att försöka ta kommandot i resesällskapet eftersom han anser sig vara den av högst rang. Han kommer inte att utföra några sysslor som att laga mat eller att vakta eftersom han anser att det är rollpersonernas uppgift. Detta bör göra rollpersonerna mycket irriterade Erpe.

Färden till Kopparskogen

Det tar tio dagar att gå till fots till Kopparskogen från Grymslante. Erpe rider som sagt på sin häst och hur rollpersonerna tar sig fram beror helt på om de har tillgång till riddjur eller inte. Av Remlaug får de proviant för tio dagar, en karta (se nedan) och 100 silvermynt som skall täcka eventuella utgifter som kan tänkas uppkomma på färden.



Erpe kommer att rekommendera att de följer Ejleden från Grymslante till älven Rimfors där de ska vika norrut till byn Skule som ligger alldeles brevid Kopparskogen. På färden till Skule kommer sällskapet att passera genom några små byar och stöta på någon enstaka vandrare. Förutom detta kommer fem lite intressantare möten att ske efter vägen.

Dag 3 - Månglaren

Några dagar efter att rollpersonerna har lämnat Grymslante kommer de att träffa på månglaren Marre (köpslå FV 12). Han kommer gående emot dem dragandes på sin vagn som innehåller föremål från när och fjärran. När Marre närmar sig rollpersonerna stannar han och lyfter bort skynket som skyddar hans varor. Därefter kommer han att försöka sälja några av sina varor till rollpersonerna. Priserna är per styck och representerar utgångspriset som Marre vill ha för varan.

Följande varor har Marre i sin vagn:

Fynhemsk rundsköld (medelstor sköld) - 1 st	70 sm
Kemorisk huggsabel - 2 st	220 sm
Stridsyxa av rokjärn (skada 2T8+1T6+1) - 1 st	250 sm
Vildländsk björntass - 5 st	120 sm
Tennplunta med drakrunor (bra hantverk) - 1 st	40 sm
Torkad tornrot (se Snösaga) - 7 st	30 sm
Grunkrovordisk dvärgöl (5 liters tunna) - 1 st	80 sm
Valtorennisk alvkappa (+5 på gömma sig) - 1 st	1500 sm

Dag 5 - Elin

På kvällen denna dag kommer rollpersonerna fram till krigarklostret i Elin. Erpe och rollpersonerna (utom eventuella nidendomare) blir insläppta bakom klostrets ringmur och får sova i sköna sängar mot ett litet bidrag till klostret. Det blir en skön natt för bakom gerbanis murar finns inga fiender. Om rollpersonerna vill kan de få samspråka med den mytomspunna krigaren Doke Ormvald som kan lära dem några enkla tricks i stridens konst. Alla som lyssnar på Dokes lilla "föreläsning" får 2 äventyrspoäng att spendera på valfri vapenfärdighet. Dessa äventyrspoäng kan användas direkt till att höja ett färdighetsvärde.

Dag 8 - Flottarlägret

På åttonde dagen kommer rollpersonerna fram till flottarlägret vid Rimfors myning. Här arbetar ett 50-tal flottare med att se till att timret forslas ner till Rimkust. Flottarna bor i enkla små hus, vissa till och med i tält. Deras svettiga arbete gör att få vill ha kontakt med en flottare. De luktar väldigt illa och är ingrodda i smuts.

Dag 9 - Timmervagnen

När rollpersonerna och Erpe kommer över ett krön möts de av en tungt lastad timmervagn som dras av sex oxar. På timmervagnen sitter tre hirdmän med långa spjut och runda sköldar. På sköldarna kan man se ett klanmärke som föreställer en svart tass med klor av silver. De av rollpersonerna som lyckas med ett Heraldik-slag förstår att hirdmännen tillhör klanfursten Hörleif Groftass hird. På vagnen sitter också en fetlagd karl med yvigt skägg som manar på oxarna. Dessa män är på väg till flottarlägret med sin timmerlast. När vagnen kommer fram till rollpersonerna gör de halt och undrar om rollpersonerna har några "starka" drycker att sälja till dem. Männen är till en början misstänksamma mot rollpersonerna men de blir genast trevliga om det visar sig att de kan göra affärer med dem. Om rollpersonerna sköter sina kort rätt kan de få ut följande information av männen:

- Männen kommer från den lilla byn Skule som ligger cirka en dagsmarsch åt norr.
- Rollpersonerna bör vara på sin vakt för många troll har synts till i trakterna kring Skule på senare tid.
- Männen kan också ge allmän information om Skule, exempelvis vem som styr byn, hur många som bor där, och så vidare.

Dag 10 - Möte med Pluck

Den sista natten innan sällskapet beräknas komma fram till byn Skule tvingas rollpersonerna och Erpe att sova under bar himmel. Troligast kommer rollpersonerna att sätta ut nattvakter, speciellt om de har hört ryktet om att troll har härjat i trakten på senare tid. Hur som helst kommer den som skall sitta sista morgonpasset att somna på sin post.

Efter en ganska trivsam natt under bar himmel vaknar ni i gryningen av solens första strålar. Till er förvåning kan ni se en liten konstig grön varelse som gräver i Erpes packning. Den lilla varelsen liknar en märklig blandning av en halvlängdsman och ett skogstroll och han kastar nonchalant det ena föremålet efter det andra över axeln. Varelsen lyser upp när han hittar ett torkat äpple som han ogenerat börjar ta stora tuggor av. Plötsligt får han syn på att ni är vakna och då börjar han dansa runt i lägret samtidigt som han sjunger på en suggestiv ramsa:

Hör på mig jag är så sann
jag hjälpa er att finna man
men en annan sak ni först skall göra
lyssna på Pluck så ska ni få höra

Den lilla varelsen tar en sista tugga av äpplet och kastar skruttet ner i ett dike, sedan fortsätter han att sjunga:

Gå åt norr och ni vill finna
men skynda på om ni ska hinna
Pluck er goda råd ska ge
seså var glad och börja le

Den lilla gröna varelsen som rollpersonerna har stött på heter Pluck. Han är en liten skojfrisk krabat som lever i harmoni med naturen och vildmarken. Plucks ursprung är okänt men det syns på lång väg att detta är ett av vildmarkens väsen. Han pratar alltid i rim och sång och runt honom verkar allt vara ljust och trevligt. I indexet längst bak hittar spelledaren förslag och svar på rim som Pluck kan använda sig av. Vid detta tillfälle hinner rollpersonerna bara fråga Pluck två frågor innan han hoppar in bakom en buske och försvinner i tomma intet.

Jormes gård

Rollpersonerna har brutit upp den sista morgonen och fortsatt sin vandring mot Skule. När det börjar närma sig middagstid bryter ett oväder ut.

> *Trots att det var klart väder så sent som för en timme sedan har mörka hotfulla moln börjat täcka himlen. Plötsligt slår blixten ner i en gran några hundra meter ifrån er och regnet börjar ösa ner. Ni kämpar vidare efter vägen i jakt efter ett lämpligt skydd då ni får syn på en liten timmerstuga. Det lyser hemtrevligt i fönstrena och ni bestämmer er för att söka skydd där.*

Rollpersonerna och Erpe har kommit fram till Jormes gård. Själva gården består av ett bastant timmerhus, ett litet stall och en åker. Knackar rollpersonerna på öppnas dörren av en bredaxlad karl i 40-års åldern med blont krulligt hår. Det är Jorme själv som står i dörröppningen och han frågar misstänksamt vad rollpersonerna vill. Ber rollpersonerna att få söka skydd mot regnet tittar han återigen misstänksamt på dem innan han släpper in dem.

> *Ni släpps in i timmerstugan av den bredaxlade mannen. Det första ni känner när ni kommer in i huset är dofterna av vällagad mat och ni kan se att middagsbordet står dukat. I en murad eldstad brinner en eld och ni börjar automatiskt röra er mot värmen den avger. Rummet består annars bara av några enkla trämöbler och några gardiner. En ung kvinna med vackra anletsdrag kommer fram till er och ber er slå er ned vid den varma brasan och värma er en stund.*

Kvinnan med de vackra anledsdragen heter Nora och är Jormes fru. Hon är i 20-års åldern och har långt korpsvart hår, vilket är mycket ovanligt för ejländare. Jorme och Nora har levt tillsammans på den lilla gården i två år. När rollpersonerna värmt sig en stund blir de bjudna till middagsbordet där det bjuds på mörkt bröd, svalkande mjöd och mustig köttsoppa. Jorme tackar först Storme för bordets gåvor och sedan är det bara att hugga i. Under middagen utspelar sig dock en olustig situation.

> *Ni äter och dricker gott av bordets få läckerheter. Ni märker dock att det råder en spänd stämning mellan Jorme och Nora. Plötsligt visar det sig att mjödet har tagit slut. Jorme ber vänligt men bestämt Nora att hämta mer mjöd åt sina gäster. Nora reser sig upp och går in i ett annat rum och efter en stund kommer hon tillbaka med en liten tunna. Dock vill det sig inte bättre än att hon snubblar och tappar tunnan. När tunnan slår i golvet lossnar locket och allt mjöd rinner ut på golvet. Jorme blixtrar till av ilska och ger Nora en örfil rakt över kinden. "Din klumpiga kvinna", fräser Jorme. Nora står som paralyserad en stund och ni kan se att tårar bildas i hennes ögon innan hon försvinner ut till det andra rummet. Jorme som verkar lika chockad som Nora över det inträffade ber henne om förlåtelse men får bara en igensmälld dörr till svar. Till sist sätter han sig på sin plats samtidigt som han muttrar, "allt är trollens fel".*

Denna händelse bör väcka rollpersonernas intresse. Börjar någon att fråga ut Jorme kommer han att bryta ihop och gråtande berätta en tårfylld historia.

> *"Det var för två veckor sedan (snyft), jag var i Skule och inhandlade lite förnödenheter och hade lämnat min son Lodur och Nora ensamma här på gården (bröööl). När jag kom tillbaka fick jag veta av Nora att några gråtroll hade stormat in i huset och kidnappat min tre månader gamla son. Förtvivlad som jag var när jag fick reda på vad som hänt försökte jag få de andra byborna med mig i jakt efter trollen. Det var dock ingen som ville ville följa med och jag förstår dem faktiskt. Vem skulle frivilligt ge sig in i den förbannade Kopparskogen? Till slut gav jag mig ensam av på jakt efter trollen men fann ingenting, inga spår, inga gömställen och ingen Lodur. Vem kan finna min son? Kan ni hjälpa mig?"*

Rollpersonerna kan nu bestämma sig för att hjälpa Jorme eller inte. Erpe kommer högljutt att protestera mot eventuella räddningsförsök. Beslutar de sig för att följa Erpes rekommendation ber Jorme rollpersonerna och speciellt Erpe att lämna hans hus, vänligt men bestämt. Bestämmer de sig däremot för att hjälpa Jorme kan han ge följande information:

- Enligt ryktena har gråtrollen en boningsplats flera dagars vandring åt sydost inne i Kopparskogen. Någon exaktare position kan Jorme inte ge.
- Förmannen Brynulf Laugaland i Skule kanske har mer information om trollen.
- Skule ligger cirka två kilometer åt nordost från Jormes timmerstuga.
- I Kopparskogen bor det förutom troll och vildbrynjor även alver. Ingen av dem ser med blida ögon på intrång.

Eftersom det är kväll får rollpersonerna om de vill sova över i Jormes timmerstuga. Nästa dag är vädret vackert och de kan fortsätta sin färd, antingen till Skule eller sydost in i Kopparskogen på jakt efter trollen. Väljer rollpersonerna det sistnämnda kommer Erpe att vägra följa med dem in i skogen. Han kommer då att på egen hand ta sig till byn Skule och där invänta rollpersonernas återkomst. Om detta inträffar kommer Erpe att bli kidnappad av troll. Läs mer om detta i kapitel 2 "Trollräden mot Skule".

Noras hemlighet

Trots den lyckliga fasaden som Nora försöker visa upp till en början så bär hon på en fruktansvärd hemlighet. För cirka ett år sedan när hon var på väg till gården från Skule blev hon överfallen av gråtrollet Brakkebrokk som tog henne. I rädsla för att Jorme skulle förskjuta henne dolde hon sina blåmärken och lagade sina sönderrivna kläder. När hon sedan födde sonen som fick namnet Lodur sa hon till Jorme att det var hans son trots att hon visste att så inte var fallet. För ett ögonblick undrade Jorme varför sonen hade de för trollen så karaktäristiska gula ögonen. Desperat som Nora

var så ljög hon återigen för Jorme och sa att hennes egen farfars mor hade fött en oäkting och att de trolliska dragen som Lodur visade måste härstamma från henne. Trolliska drag kunde hoppa över flera generationer innan de visade sig förklarade Nora. Det visade sig vara allt som behövdes för att övertyga Jorme att han var far till den lilla välskapta barnet. Överlycklig for han runt i Skule och visade upp sin son till alla och envar.

Månaderna gick sedan på den lilla gården men Noras hjärta värkte, trots att hon älskade Lodur fruktade hon att han skulle växa upp till ett stort vårtigt troll. Inte ens Jorme skulle då tro att Lodur var hans son. Straffet för denna styggelse skulle bli fruktansvärt så en dag när Jorme befann sig i Skule stoppade hon Lodur i en korg och bar den långt in i skogen och lämnade honom där. På vägen tillbaka till gården ändrade hon sig dock och desperat började hon leta efter sonen. Men ack förgäves för Lodur var spårlöst försvunnen. Den förtvivlade Nora återvände till gården och när Jorme kom hem några minuter senare sa hon att trollen hade kidnappat Lodur. Jorme fylldes då av vrede och sprang allt vad han kunde till Skule men hur han än försökte övertala byborna var det ingen som ville ge sig ut i Kopparskogen på jakt efter trollen. Efter att ensam ha letat efter sonen i en veckas tid återvände han tomhänt till gården.

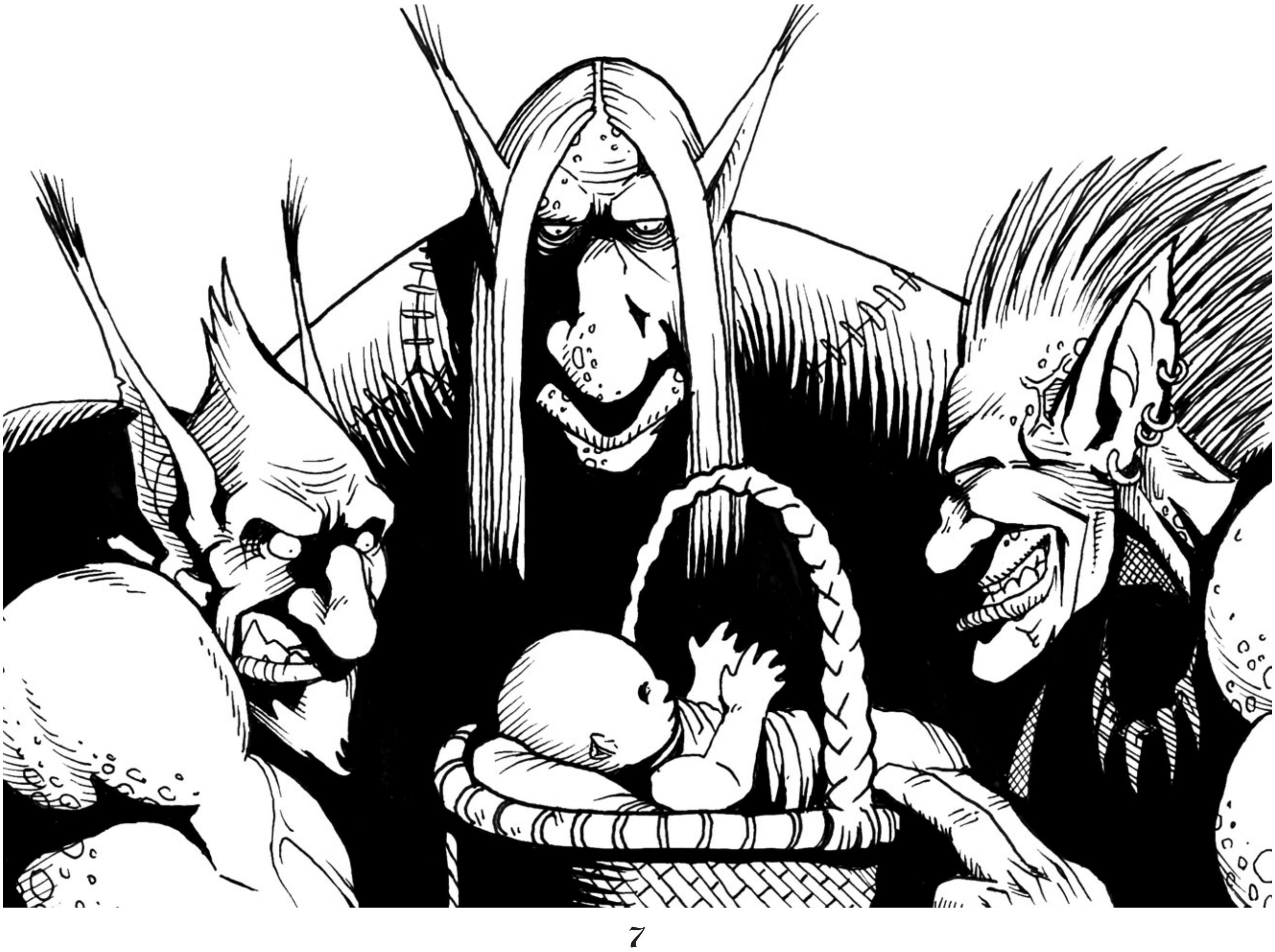
Skulle rollpersonerna av någon anledning börja förhöra Nora om det inträffade kommer även hon att bryta ihop och berätta sanningen. Hon ber förtvivlat rollpersonerna att inte berätta något för Jorme som hon trots allt älskar. Skulle Jorme få reda på sanningen kommer han att packa sina få ägodelar och ge sig av från timmerstugan och lämna Nora åt sitt öde.

Lodurs öde

Efter att Nora lämnat Lodur ute i skogen hittades han av några troll som hörde barnets ensamma skrik. Trollen blev nyfikna och tog med sig barnet. Dock så mötte trollen Vigbiorn, skogens väktare, och när han såg de komma med ett för honom till synes ett människobarn vredgades han och med sin mäktiga tvåhandshammare dräpte han alla trollen och förde Lodur till sin stuga. Eftersom han inte visste vems barnet var beslöt han sig för att behålla det för sig själv. Vigbiorn är trots allt till åren kommen och han behöver någon som kan ta över hans roll som skogens väktare när han går bort. Vigbiorn tycker att Lodur skulle bli den perfekte arvagaren.

Om Skogsväktare

Många är de djupa skogar som finns i Trudvang. Ofta är de helt försvarslösa mot inkräktare som hugger ned skogen och stör dess harmoni. Vissa skogar har dock fått ett eget medvetande och dess själ finns i skogens alla träd, buskar och stenar. Dessa skogar kan i en tid av fara ta sig en beskyddare, en så kallad skogsväktare. Kvinnliga skogsväktare brukar kallas för skogshäxor av vidskepliga bybor.
Skogen ger sin skogsväktare mäktiga förmågor och krafter för att de skall kunna utföra sin uppgift. Hur skogarna väljer ut sina väktare är det ingen som vet, de kan vara människor, alver, halvlängdsmän och säkerligen också tillhöra ett halvt dussin andra raser. En sak är dock säkert, man skall aldrig underskatta en skogsväktare krafter.



Kapitel 2: Trollräden

- Där en by lever i synd och ett lömskt överfall sker -

Skule

Byn Skule byggdes från början av vildbronjor för länge sedan. Den övergavs dock när de kemoriska krigsherrarna besegrade vildbronjorna och de tvingades långt in i Kopparskogen. För cirka 20 år sedan upptäckte klanfursten Hörleif Groftass att det fanns stora pengar att tjäna i timmer- och virkesbranschen. Men var skulle han få tag i inhemskt virke. I den förbannade skogen Vildhjarta skulle ingen frivilligt börja avverka så Hörleif började blicka söderut mot Kopparskogen. Problemet med Kopparskogen var dock att både vildbronjor och alver attackerade de flesta som gjorde intrång i deras skog. Därför tog Hörleif det modiga beslutet att försöka köpa vildbronjornas beskydd. Han kontaktade en av vildbronjornas hövdingar och de kom överens om att mot en årlig tribut skulle Hörleif få avverka skog från ett specifikt område. Skulle någon ge sig djupare in i skogen så skedde detta på egen risk. Nöjd med överenskommelsen började Hörleif restaurera Skule så att skogsavverkningen kunde börja så fort som möjligt.

Idag är Skule en liten by vars enda inkomst kommer från timmer. Allt annat importeras inklusive mat från Rimkust för ingen skulle våga sig ut i Kopparskogen för att jaga.

När rollpersonerna kommer till Skule är det många som lyfter på ögonbrynet. Det är inte ofta som Skule får besök av främlingar. Till en början är byborna som så många i Ejland misstänksamma mot rollpersonerna men när de pratat med dem lättar de upp. I byn cirkulerar det många rykten, lögner och sanningar. Dessa kan spelledaren stoppa in på ett smidigt sätt när rollpersonerna pratar med byborna.

- Vildbronjorna har en by (Bjolkr) cirka två dagsmarscher åt öster i Kopparskogen. (Sant)
- Gråtrollen har en boplats i några kullar flera dagsmarscher åt sydost. (Sant)
- Ibland kan man höra träden prata med varandra inne i Kopparskogen. (Delvis sant)
- Unlaug Blodskalp dog för ett år sedan i strid med alverna från södra Kopparskogen. (Falskt)
- Gråtroll har synts till i närheten av byn. Brakkebrokk heter deras ledare och han är en slug rackare. (Sant)
- Alvernas konung Allian Custidon förbereder en attack mot Skule för att få ett stopp på skogsavverkningen. (Falskt)

Skule består endast av sju hus och har ett 40-tal invånare varav majoriteten består av trälar och frillor. Det är tveksamt om Skule kan kallas för en by, arbetsläger vore en rättare benämning.

A. Förmannens hus

I Skules finaste hus bor förmannen Brynulf Laugaland med hustru Gretel och deras ständige gäst träljägaren Aerik Svartedal. På dörren till huset kan man se Hörleif Groftass klanmärke som föreställer en svart tass med klor av silver. Inne i huset finns det stora rum med bekväma möbler.

- Brynulf Laugaland
  Brynulf är en stor man med en rejäl mage. Hans grova ansikte täcks av ett yvigt rött skägg och han har intensiva blå ögon. Brynulf är klanfursten Hörleif Groftass trogen och styr byn med järnhand. Varje vecka ser han till att ett timmerlass lastas och fraktas iväg till flottarlägret vid Rimfors myning. Brynulf skulle inte tveka att gå över lik för att hålla igång sin verksamhet.

- Gretel Laugaland
  Gretel är en normalstor kvinna med hårda nypor och en rejäl byst. Hon har långt brunrött hår som hon oftast bär i en knut. Gretel är Brynulfs fru och den enda anständiga kvinnan i hela byn. Genom sin position styr och ställer Gretel lite som hon vill i Skule för ingen skulle drömma om att säga emot Brynulfs hustru.

- Aerik Svartedal
  Aerik är en lång smärt karl med grova armar och ett kallt hjärta. Han är inhyrd av Brynulf för att övervaka alla trälar och jaga ifatt de som vågar sig på ett flyktförsök. Det sistnämnda har inte hänt på månader för Aerik har lyckats skrämma trälarna till vansinnets gräns. Aerik drar sig inte för att piska en träl som han anser arbetar för dåligt. Brynulf uppskattar Aeriks tjänster för sedan han kom till Skule har trälarna arbetat hårt och effektivt.

B. Hirdmännens hus

För att kunna utöva sin makt i Skule har Brynulf tillgång till sex hårdföra hirdmän. Dessa bor i detta slitna hus. Inne i huset finns det sex sängar med lika många tillhörande kistor där hirdmännen har sina personliga ägodelar, dock är det inte mycket.

- Hirdmän (sex st)
  Dessa stöddiga översittare ser sig själva som Stormes gåva till Skule. Med den starkes rätt ser de till att trälarna och alla andra sköter sina uppgifter. Det enda de fruktar är Brynulfs och Aeriks vrede. På kvällarna sitter de i mjödstugan och dricker mjöd, spelar tärning och

kurtiserar med frillorna. Ofta hamnar de i slagsmål med varandra och uppnosiga främlingar.

C. Trälarnas baracker

Innanför en liten rund träpallisad hålls trälarna fångna i två baracker. En tung bom ser till att ingen träl kan ta sig ut ur pallisadens enda utgång. Barackerna är två fallfärdiga byggnader med några enkla sovplatser på golvet.

- Trälar (20 st)
  Trälarna som är 20 till antalet är de som utför allt tungt skogsarbete. De fäller träden, de kvistar dem och de lyfter upp timret på långa vagnar som dras av oxar. Några kvinnliga trälar tjänstgör med hushållsarbete som huvudsyssla. Sedan träljägaren Aerik kom till Skule har de fått arbeta mycket hårdare och efter en lång arbetsdag är de så trötta att de utmattade faller till sömns i sina baracker. Några flyktförsök var det länge sedan någon orkade tänka på.

D. Skogsmännens hus

För att effektivisera skogsavverkningen har Brynulf låtit anställa fem skogshuggare. Fyra av dem bor i detta hus medan den femte är Jorme som rollpersonerna tidigare har träffat på. Skogshuggarnas hus är ordentligt städat och innehåller några sängar med tillhörande kistor, ett bord och några stolar.

- Skogshuggarna (fyra st)
  Skogshuggarna är alla resliga karlar med stor yrkesstolthet. De ser sig själva som bröder och hjälper varandra i vått och torrt. Deras uppgift är att se till att trälarna sköter skogsavverkningen på rätt sätt så att det går så fort som möjligt och så att ingen blir skadad. När skogshuggarna inte är i mjödstugan kan man ofta höra dem sjunga tillsammans i huset.

E. Tykes smedja

I denna lilla byggnad bor smeden Tyke. Hans hus är litet och hemtrevligt. I en utbyggnad av själva huset har han sin lilla smedja. Ofta kan man höra dova dunkanden från denna del av byn.

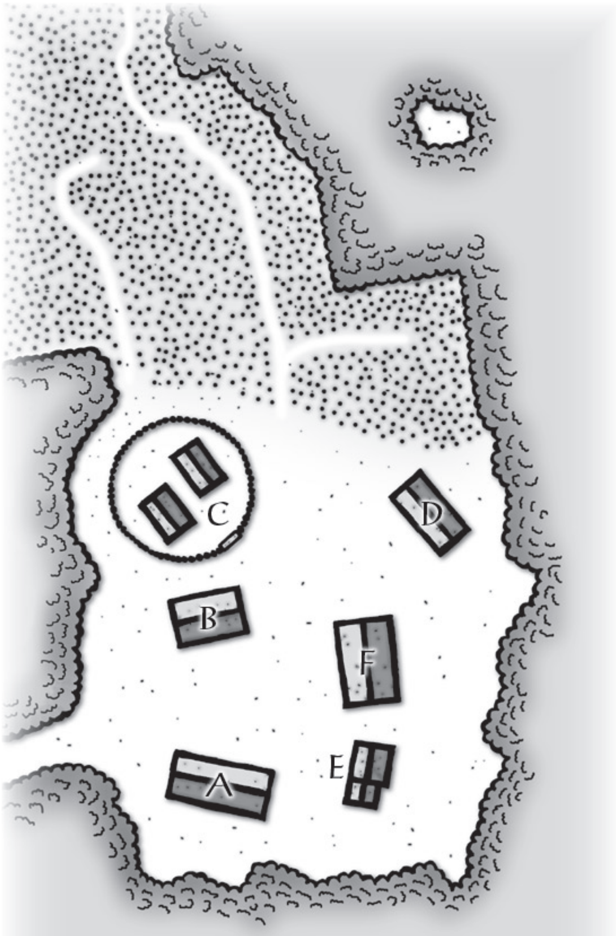
- Tyke
  Tyke är byns kraftige smed. Skogsavverkningen kräver ständigt att yxor slipas, sågar repareras och nya verktyg framställs och således är Tyke en ständigt upptagen man. Tyke är Skules trevligaste person och han bjuder ofta in främlingar till hans lilla hus för att få höra nyheter från omvärlden. Tyke är dessutom den enda person som Gretel Laugaland inte styr och ställer med. Kan det vara så att hon har fattat tycke för Tyke?

F. Mjödstugan

På kvällarna är mjödstugan byns samlingsplats. Här samlas alla hirdmän och skogsarbetare för att döva sina smärtor efter en arbetsdag. Ofta är också både Aerik och Tyke här och dricker. Ibland kan även vildbronjor komma på besök för att släcka sina törstiga strupar. Mjödstugans fem frillor ser alltid till att mjödet flödar och att arbetarnas kopparmynt hamnar i värden Joar Skarptungas fickor. De av arbetarna som har råd kan sedan få privat underhållning av frillorna som alltid är i tjänst. Frillohuset har ett stort samlingsrum där det dricks, pratas och tärningspelas. Det finns även några smårum som frillorna brukar använda sig av.

- Joar Skarptunga
  Joar är en kortväxt person med en vass tunga. Han kan prata om allt och inget samtidigt som han serverar av vad huset har att erbjuda. Hälften av vad Joar tjänar hamnar direkt i Brynulfs fickor eftersom han äger halva mjödstugan. Annars är Joar en ganska trevlig karl som helst sköter sitt i fred.

- Frillorna (fem st)
  Frillorna är fem till antalet och är mellan 20 och 45 år gamla. De är mer eller mindre Joars livegna och utför allt som han begär och vad han begär är att tjäna så mycket pengar som möjligt. Frillorna är så gott som alltid glada och försöker alltid få sina kunder att lätta på penningpungen.



A. Förmannens hus
B. Hirdmännens hus
C. Trälarnas baracker
D. Skogsmännens hus
E. Tykes smedja
F. Mjödstugan

Händelser i Skule

Om rollpersonerna inte redan har gett sig iväg mot trollgrottorna så är det viktigt att de tvingas stanna kvar i Skule över natten. I värsta fall får gårdagens oväder förnyad kraft och sveper in över Skule. Att ge sig ut i skogen när regnet öser ner är inte bara dumt utan direkt farligt.

Här följer några förslag på händelser som kan ske när de är i Skule:

- Trollinformation
  I Skule finns det ingen säker information om trollen och deras göromål. På senare tid har dock många sett att det smygit omkring troll i närheten av byn. Många rykten om trollen cirkulerar dock i byn (se rykten). Brynulf Laugaland vet dock genom sin kontakt med vildbronjorna att det finns trollgrottor cirka fem dagsmarscher åt sydost inne i Kopparskogen och att deras ledare heter Brakkebrokk. Han vet också att trollen har anfallit minst två av vildbronjornas byar den senaste tremånadersperioden.

- Fest i Mjödstugan
  När rollpersonerna kommer in i mjödstugan möts de av glädjetjut och ett varmt välkomnande. Joar Skarptunga luktar sig till goda affärer från rollpersonerna och skickar fram alla sina frillor för att ta hand om dem. Dock retar detta upp några hirdmännen som till en början tar det lugnt. Efter cirka en timme är dock måttet rågat och en av hirdmännen börjar mucka gräl med den minsta av rollpersonerna.

- Skogshuggarnas berättelse
  Om rollpersonerna gör sig vän med skogshuggarna kan de berätta att de har hört att träden har pratat onda saker med varandra om skogsavverkningen. Det är som om Kopparskogen inte gillar att någon hugger dess träd, påstår de. Om detta tolkas som absolut sanning eller amsagor är upp till rollpersonerna.

- Slipning av vapen
  Om rollpersonerna vill kan de få sina vapen slipade hos Tyke för en liten slant. Tyke berättar då och endast då att han en natt för två veckor sedan såg ett gigantiskt gråtroll som spanade på honom från skogen. Detta har Tyke hållit för sig själv för att inte skrämma upp hela byn.

- Piskningen
  Om rollpersonerna besöker skogsavverkningsplatsen kan de se hur trälarna arbetar hårt för att fälla och kvista träden. Helt plötsligt får Aerik Svartedal ett vansinnesutbrott på en av trälarna. Din slöe träl, fräser han och börjar piska den stackars trälen. När trälen faller till marken slutar Aerik att piska honom och skrattar. Så går det när man latar sig, är Aeriks kommentar till händelsen.

- Gretel Laugaland förförelse
  Av någon anledning fattar Gretel Laugaland tycke för någon av rollpersonerna och bjuder in denne på middag. Senare under kvällen försöker hon förföra rollpersonen.

Trollräden mot Skule

Innan det börjar skymma är det viktigt att rollpersonerna har hittat en plats att sova. Erpe som är av hög börd får sova i förmannen Brynulf Laugalands hus men det får inte rollpersonerna. Det är viktigt att spelledaren separerar Erpe från de övriga rollpersonerna för under natten kommer en stam gråtroll att göra en räd mot byn under vilken Erpe kommer att bli kidnappad. Om rollpersonerna redan befinner sig i Kopparskogen kommer räden ändå att ske och med samma resultat. Var rollpersonerna sover spelar mindre roll, kanske har de gjort sig vänner med skogshuggarna eller Tyke och de/han erbjuder en nattplats, kanske någon väljer att sova över hos en frilla, var de än sover får det inte vara tillsammans med Erpe. När det är mitt i natten vaknar rollpersonerna av horn som ljuder.

> *Plötsligt vaknar ni mitt i natten. Några hornstötar ljuder i närheten och med ett härskri hör ni att någon anfaller byn. Ni tar snabbt på er era kläder och rusar ut och finner att en stam gråtroll har attackerat Skule. De har redan tänt eld på Tykes smedja och hirdmännen strider tappert mot några trollkrigare. Överallt springer det troll som skriker, krossar rutor och tänder eld på byggnader.*

Innan rollpersonerna hinner reagera överfalls de av varsitt gråtroll (krigartroll, se indexet). När rollpersonerna har besegrat sina troll läser spelledaren upp följande:

> *När ni nedgjort det sista trollet hör ni återigen hur hornen ljuder. De kvarvarande trollen retirerar in i skogen med händerna fulla av stöldgods. Av vad ni kan se är alla hus antända förutom förmannens hus och trälarnas baracker. Förtvivlade bybor försöker släcka eldarna med vattenhinkar.*

När elden är släckt kan rollpersonerna konstatera följande:

- Tykes smedja har brunnit ner. De övriga byggnaderna har kunnat räddas.

- Erpe är försvunnen. En av frillorna påstår sig ha sett honom bli ivägsläpad av några troll.

- Tre av hirdmännen är döda, tillsammans med två skogshuggare och träljägaren Aerik Svartedal.

- Tre gråtroll plus de rollpersonerna nedgjorde ligger döda eller döendes på marken.

- De ser trollspår som leder söderut.

Om rollpersonerna inte bestämmer sig för att försöka rädda Erpe bör spelledaren påminna dem vad Ybentord Silwfertand sade till dem i början av äventyret. Utan Erpe kan de inte slutföra sitt uppdrag och med honom borta kommer de att bli ett jagat villebråd i hela Ejland och Osthem för den delen så egentligen har rollpersonerna bara ett val och det är att försöka rädda Erpe från gråtrollen.

Kapitel 3: In i Kopparskogen

- Där mystiska möten sker och en väktare visar vägen -

Fem dagars vandrande

Det kommer att ta rollpersonera fem dagar att komma fram till trollgrottorna. Varje dag kommer det att ske en händelse. Dessa händelser utspelar sig i en bestämd ordning så spelledaren måste vara försiktig så att spelarna inte känner att de styrs genom skogen. Några dolda tärningsslag hjälper nog till att skapa en känsla av slump.

Dag 1 - Iakttagna

Efter att rollpersonerna har tagit sig in i skogen kommer Pluck att uppenbara sig för dem igen.

Plötsligt när ni går i skogen så uppenbarar sig Pluck för er igen. Han sitter högst upp på en stor svamp och ser belåten ut när ni kommer traskande:

Välkomna in i skogen min
vänner av Pluck gå och vinn

Ni inte rädda ska vara
Pluck varna er vid fara

Rollpersonerna hinner om de vill ställa några frågor till Pluck men han är angelägen om att de fortsätter sin vandring så börjar de inte gå efter stund så hoppar han in i skogen och försvinner så att rollpersonernas färd kan fortsätta.

Plötsligt när rollpersonerna kommer in i en glänta kommer alla som lyckas med ett Finna dolda ting-slag att känna sig iakttagna. Hur de än försöker att spana in i skogen ser de varken fiender eller vänner. Det hela känns väldigt olustigt och rollpersonerna bör besluta sig för att lämna gläntan så fort som möjligt.

Den som iakttog dem i gläntan var urträdet Grovbarre. Han har spanat på Skule i flera månaders tid och undrat om han vågar attackera byn med alla dess träddödare. Grovbarre hatar nämligen den aktivitet som försigår i byn och han gladdes mycket när trollen attackerade byn. Nu håller han sig undan för rollpersonerna men senare i äventyret kommer han att dyka upp igen.

Om Urträd

Urträden är lika gamla som mystiska, få varelser har någonsin träffat på ett urträd och levt tillräckligt länge för att berätta om det. Ett urträds vrede kan få marken att vibrera och dess röst låter som ett åskmuller. Till utseende ser ett urträd ut som ett vanligt träd. Dess kropp är som en kraftig trästam och dess två grenliknande armar är långa och knotiga. Med sina två barkförsedda ben kliver urträden majestetiskt fram genom skogen. Ett urträd kan genom sin långa livslängd bli mycket visa och ha stor kunskap om naturen och dess hemligheter.

Ett urträd ser det som sin främsta uppgift att skydda naturen mot skövling och ondska. Ofta har de kontakt med de mystiska skogsväktarna och utvalda alver för att få reda på eventuella hot mot skogen. Om ett urträd finner sin skog skövlad kan de råka ut för ett fasanfullt raserianfall. De greppar då stora klippblock som de med fruktansvärd kraft slungar mot dem de anser vara ansvariga för skövlandet. Sedan går de till attack och försöker stampa ihjäl de som överlevde de vinande klippblocken.

Ett urträd har mycket lätt för att lära sig nya språk och de få gånger då någon lyckas prata med dem förvånas de över att urträden kan prata både alviska och människospråk.

Ett urträd föredrar att vara för sig själv. Djupt inne i skogen talandes till träden. Där rör de sig i skogens skuggor och använder sig av hemliga stigar för att förflytta sig i skogen. Urträden föredrar att undvika kontakt med andra varelser så långt det bara går. Att försöka leta upp ett urträd är nästan ett omöjligt uppdrag och det krävs därför mycket tur och skicklighet för att lyckas.



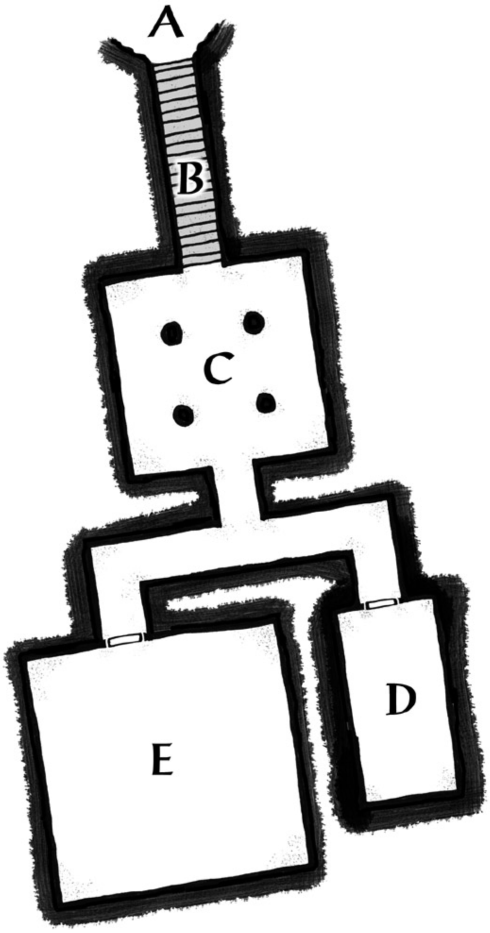
Dag 2 - Vandyallan

Vid ett skogsbryn ser rollpersonerna en halvlängdsman som värmer sig över öppen eld. Närmar sig rollpersonerna halvlängdsmannen så upptäcker han dem och drar sina vapen. Halvlängdsmannen rollpersonerna har stött på är en vandyalla, en trolldräpare. Vandyallan kallas sig Feagol Trollbane och är mycket misstänksam mot rollpersonerna. Skulle det finnas något troll eller gråehjon med starka troll-

iska drag bland rollpersonerna kommer han skoningslöst att gå till attack mot denne. Närmar rollpersonerna sig ytterligare utan att dra några vapen stoppar han undan sina och frågar vad de vill. Berättar rollpersonerna att de är på väg mot trollgrottorna lyser han upp och ber rollpersonerna att slå sig ned vid elden. Feagol är en ganska trevlig person när man lär känna honom, dock talar han bara om troll och hur man skall utrota "denna pest".

Feagol själv är på jakt efter en stam gråtroll som har synts till i dessa trakter. Han har ett brinnande hat mot troll och eldar alltid upp sig i bärsärk innan han går till attack mot dessa varelser. Om rollpersonerna berättade att de var på väg mot trollgrottorna kan det tänkas att han slår sällskap med dem. Tänk dock på att om de stöter på några troll kommer Feagol att attackera dem direkt, några bakhåll mot troll går inte att genomföra så länge Feagol är med dem.

Om någon av rollpersonerna skulle dö under äventyrets gång kan den olycklige spelaren ta rollen som Feagol för att snabbt komma in i äventyret igen.



Dag 3 - Gravkumlet

Torgull Sköldkrosse var en av de sista av vildbronjornas krigshövdingar. Med en liten här lyckades han ideligen att sätta käppar i hjulet för de mäktiga kemoriska krigsherrarna. När Torgull till slut föll var vildbronjorna som folk redan besegrade. Med stor vörnad bar de överlevande vildbronjorna sin döde krigarhövding in i Kopparskogen och till hans ära reste de ett gravkummel som för all framtid skulle påminna dem om att de en gång var ett mäktigt folk. Till detta gravkummel kommer rollpersonerna på färdens tredje dag.

> *Solen har börjat gå ned i väster. Hela dagen har ni vandrat genom den täta Kopparskogen och blir förvånade då ni genom träden kan se en glänta i skogen en bit framför er. Mitt i gläntan verkar det finnas en ring av resta stenar som påminner er om en forntida offerplats. Det hela ger er ett kusligt intryck i skymningsljuset.*

Om rollpersonerna närmar sig gläntan hoppar Pluck fram för att varna dem.

> *Vanhelga inte den döde som vilar*
> *en andvätt ni väcker om ni dit kilar*

Sedan försvinner Pluck in i skogen.

Om rollpersoner fortsätter mot gravkumlet skall alla rollpersoner slå ett Finna dolda ting-slag (-5 i modifikation) och ett Vildmarkstecken-slag. Den som lyckas med något av

slagen hittar tre mystiska symboler inristade på en sten. Symbolerna föreställer en döskalle, ett fotavtryck och en pil som pekar mot gravkumlet. För att tyda dessa symboler måste någon av rollpersonerna lyckas med ett Vildmarks-tecken-slag. Den som lyckas förstår att symbolerna ungefär betyder "Döden väntar den som sätter sin fot i gläntan". Lyckas ingen lösa symbolernas mysterium får spelarna själva fundera ut vad de kan betyda.

A. Nedgången

Överblick: I mitten av ringen av resta stenar finns ett cirka en meter högt altare av sten.
Varelser: Inga.
Finna dolda ting: Under altaret finns en dold metallucka som är täckt av mossa.
Skatter: Inga.
SL: Om rollpersonerna öppnar luckan kommer en dimma att börja sprida sig över hela gläntan. Det är kummelgasten nere i gravkumlet som väckts ur sin vila som frammanar dimman.

B. Trappan

Överblick: En cirka två meter bred trappa som leder ner i det mörka gravkumlet.
Varelser: Inga.
Finna dolda ting: Inga.
Skatter: Inga.
SL: Tänker rollpersonerna ge sig ner i gravkumlet är det nu dags att tända några facklor.

C. Väktarrummet

Överblick: Ett förvånansvärt stort rektangulärt rum vars tak hålls upp av fyra stenpelare. Efter väggarna står det något som liknar fyra stenstatyer föreställande vildbronjska krigare.
Varelser: De fyra stenstatyerna är egentligen skelettkrigare täckt med damm. När rollpersonerna har tagits sig ner i rummet aktiveras de och går frenetisk till attack.
Finna dolda ting: Den som lyckas med ett väldigt svårt (-5) Finna dolda ting-slag upptäcker att det är något mystiskt med stenstatyerna.
Skatter: Inga.
SL: Låt alla rollpersonerna ta sig ner i rummet innan du låter skelettkrigarna gå till attack. De var för övrigt en gång i tiden tappra krigare som dog i samma slag som Torgull Sköldkrosse.

D. Offerrummet

Överblick: Ett avlångt rum med tio stycken stenbord. På varje stenbord ligger ett naket skelett. Av storleken att dömma vara några bara barn när de offrades.
Varelser: Inga, förutom 1T10 råttor som bor i en håla i väggen.
Finna dolda ting: Inga
Skatter: Inga.
SL: Skeletten i rummen kommer inte att vakna till liv när rollpersonerna kommer in i rummet. Du kan dock skrämma dem lite genom att säga att ett av skeletten börjar röra på sig fast egentligen är det bara en råtta inne i skelettet.

E. Gravkammaren

Överblick: Ett kvadratiskt rum med ett altare i mitten. På altaret ligger en död krigare beväpnad med svärd och yxa.
Varelser: Kummelgasten Torgull Sköldkrosse. Han vaknar till liv direkt någon öppnar dörren till hans gravkammare.
Finna dolda ting: Inga
Skatter: Tavarions spegel, se nedan.
SL: Kummelgasten kommer att göra allt för att förgöra rollpersonerna. Han kommer dock inte att förfölja någon ut från gravkumlet. För att skapa lite mer dramatik kan du låta han tappa spegeln som han har i sitt bälte utan att den går sönder.

Tavarions spegel

Denna vackert snidade handspegel var när Torgull var i livet hans käraste ägodel. På spegeln kan man se att några alviska ord är inristade. Kan någon av rollpersonerna färdigheten Läsa/skriva alviska kan denna tyda texten till "Tavarion, giv mig styrka". Uttalar man dessa ord samtidigt som man tittar in i spegeln så kommer en svart stråle av energi att skjuta ut från spegeln rakt i ansiktet på den som sa orden. Strålen läkar alla personens skador men suger samtidigt ut 1 poäng Spiritus permanent från personen. Spegeln är ett mäktigt instrument från en annan tid och hur Torgell kom över spegeln förtäljer inte historien. Skulle någon lyckas stjäla spegeln av kummelgasten utan att han dödas kommer han att förfölja den som har spegeln i evinnerlig tid. Som odöd kan dock Torgull inte använda sig av spegelns helande krafter.

Dag 4 - Trollpatrullen

När rollpersonerna tar en paus i en glänta hör de plötsligt grymtanden och stönanden från skogen. De hinner precis gömma sig när en patrull på tio gråtroll klampar in i gläntan. De tar en paus och dricker lite vatten från sina vattenskinn och fortsätter sedan vidare norrut. Dessa troll är på vaktpatrull och vakar över den norra delen av skogen. Skulle rollpersonerna förfölja trollen kommer de att leda dem till trollgrottorna efter tre dagars marsch. Om det blir strid mellan gråtrollen och rollpersonerna består trollstyrkan av 3 krigartroll och 7 följeslagartroll (se mer sidan 23). Tänk också på att om Feagol Trollbane är med rollpersonerna kommer han omedelbart att gå till attack.

Dag 5 - Skogens väktare

Efter frukosten har rollpersonerna vandrat en bra stund runt i skogen. Plötsligt märker de att de är på en plats där de varit tidigare. De har hela förmiddagen gått i en vid cirkel och har nu tappat orienteringen i skogen. Medan de funderar över hur de ska fortsätta kommer Pluck till deras räddning.

> *När ni diskuterar som vildast över vems fel det är att ni har gått i en vid cirkel hoppar plötsligen Pluck fram till er:*
>
> *Vara vilse i skogen är ganska lätt*
> *Pluck ska hjälpa er att hitta rätt*
>
> *Sedan hoppar Pluck in i skogen och vinkar att ni ska följa efter.*

När och om rollpersonerna följer efter Pluck kommer han att leda dem till en glänta där en av de största människorna de har sett väntar på dem. Den jättelika mannen har händer stora som dasslock och en rygg bred som en vägg. Mannen är iklädd endast ett höftskynke och på huvudet bär han en besynnerlig mössa försedd med två stycken älghorn. När mannen får syn på rollpersonerna tillkallar han dem:

> *Men se där är ni. Jag har väntat länge på er. Pluck sa att jag skulle hjälpa er. Var det svårt att hitta genom skogen?*

Efter detta ger den jättelika mannen en av rollpersonerna en riktig björnkram. Den stackars rollpersonen krossas nästan av de enorma armarna innan han släpps fri. Sedan presenterar mannen sig som Vigbiorn, skogens väktare. Efter att rollpersonerna har gjort sig bekanta med Vigbiorn kommer han att visa vägen till ett litet berg mitt i Kopparskogen. När de kommer fram säger Vigbiorn följande:

> *Där har ni de stinkande gråtrollens grottor. Jag kan tyvärr inte hjälpa er i er kamp mot dem för jag har brådskande ärende i en annan del av skogen som jag måste ta hand om. Lycka till och må ni lyckas rädda er vän.*

Sedan lämnar Vigbiorn rollpersonerna och försvinner in i skogen. Anledningen till att han har bråttom är för han måste hem och mata Lodur. Efter att Vigbiorn har lämnat rollpersonerna börjar det snabbt skymma. En uggla hoar i närheten och månen börjar sprida sitt kalla sken.

Kapitel 4: Trollgrottorna

- Där Erpe räddas och gråtroll får smaka på kallt stål -

In i mörkret

När rollpersonerna kommer fram till trollgrottorna är det oroande lite aktivitet kring ingångarna. Från den norra sidan av berget kan rollpersonerna räkna sig till sju stycken ingångar. Inga troll som patrullerar eller håller vakt kan ses utanför ingångarna. Det visar sig att rollpersonerna har haft tur för just när de anländer har Brakkebrokk bestämt att det skall hållas fest för att fira det lyckade överfallet på Skule. De flesta av gråtrollen befinner sig i stora salen (J) och Erpe skall bli huvudmeny på festen har Brakkebrokk bestämt.

Det är inga problem för rollpersonerna att smyga sig fram till någon av de olika ingångarna. Brakkebrokk förväntar sig inte att några vedergällnings- eller räddningsaktioner skall genomföras den närmsta tiden. Skulle någon få för sig att klättra över berget och försöka ta sig in via någon av de södra ingångarna så går det också bra.

Att äventyra i trollgrottorna

När rollpersonerna tar sig in i trollgrottorna är det viktigt att spelledaren tänker på följande punkter:

- Om rollpersonerna inte har mörkersyn måste de tända facklor eller någon annan ljuskälla för att kunna se i mörkret. Tänk på att strid i fackelsken modifierar chansen för anfall och pareringar med -5.

- Normalt är gångarna bara cirka två meter breda. Detta betyder att bara den som går först kan strida mot eventuella fiender som de möter. Ta alltid reda på vilken ordning i ledet som rollpersonerna har.

- Eftersom det är fest i stora salen kan rollpersonerna härja ganska fritt i grottorna. Några ljud av strid eller rop efter hjälp kommer trollen som befinner sig i stora salen inte att höra.

Gråtrollens agerande

I trollgrottorna finns det tre kategorier av gråtroll, nämligen krigartroll, följeslagartroll och trältroll. Det är viktigt att spelledaren håller reda på vilken sort av troll som rollpersonerna stöter på för de agerar nämligen olika. Allmänt är dock att alla gråtroll känner sig säkra i trollgrottorna. Ingen av gråtrollen förväntar sig att någon skall våga attackera deras hem, speciellt inte efter vad de gjorde i Skule.

Krigartroll : Om någon av krigartrollen får syn på en rollperson kommer trollet genast att gå till attack för han vet att om de förlorar kontrollen över grottorna kommer de inte att ha en chans att överleva i vildmarken bland alver, vildbronjor och gudarna vet vad. Krigartrollen är bra beväpnade och förväntar sig kunna slå tillbaka alla inkräktare. De kommer under inga omständigheter att kalla på hjälp när de själva kan ta itu med problemet.

Följeslagartroll : Dessa troll har ingen större makt men kan strida om det behövs. De är ganska dåligt beväpnade och kommer att ge upp eller fly när de har 10 kroppspoäng kvar.

Trältroll : Dessa gråtroll är de svagaste och mest maktlösa. De har inget värde och Brakkebrokk skulle med lätthet kunna offra alla om det tjänade hans syften. Ett ensamt trältroll flyr eller ger upp direkt. I grupp kommer dock trältrollen att strida mot rollpersonerna.

Speciella händelser

- Flyende troll kommer omedelbart att ta sig till närmsta vaktrum för att tillkalla krigartrollen som finns där. Sedan kommer trollet att leda förstärkningen mot rollpersonerna. För att tillåta lite mer utforskning för rollpersonera kommer flyende troll inte att tillkalla trollen i stora salen.

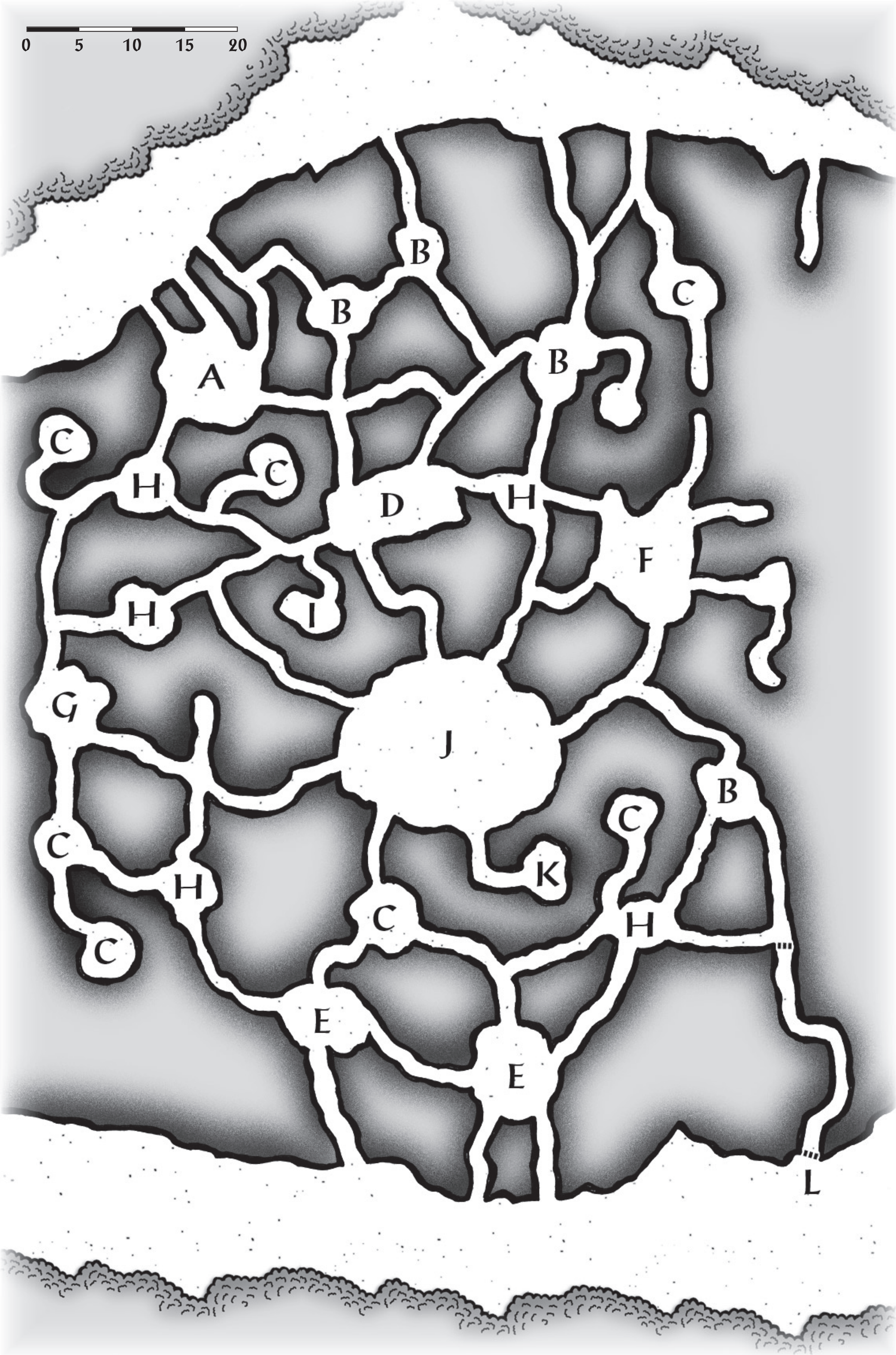
- Gråtrollens flockmentalitet gör att de strider bättre i grupp än enskilt. Dessa modifikationer kan spelledaren läsa i Jorges Bestiarium på sidan 58. Har spelledaren inte tillgång till boken går det lika bra att spela utan modifikationer.

- Efter att rollpersonerna har varit i trollgrottorna skall det ta redas på om någon har drabbats av en smitta. Regler för smittorisk finns i Jorges Bestiarium sidan 57.

Trollskatter

Varje troll har en personlig skatt. Slå 1T4 för trältroll, 2T4 för följeslagartroll och 3T4 för krigartroll för att avgöra vad trollet har för skatt. För att hitta dessa skatter måste rollpersonerna rota igenom trollens kroppar.

1. Inga skatter
2. 1T3 kopparmynt
3. 1T6 kopparmynt + 1T3 silvermynt
4. 1T4 vita pärlor (värde 15 sm/st)
5. 1 halskedja av silver (värde 40 sm) + 1T6 kopparmynt
6. 1 näsring av guld (värde 50 sm) + 1T6 silvermynt
7. 1T4 örhängen av guld (värde 80 sm) + 2T6 silvermynt
8. 1 ring av guld (värde 200 sm) + 3T6 silvermynt
9. 1 armband av guld (värde 350 sm) + 4T6 silvermynt
10. 1T3 topaser (värde 300 sm/st) + 1T6 guldmynt
11. 1T3 smaragder (värde 500 sm/st) + 2T6 guldmynt
12. 1T6 rubiner (värde 600 sm/st) + 3T6 guldmynt


0 5 10 15 20
B
B
C
B
A
C
C
H
D
H
F
H
I
G
J
B
C
C
K
H
C
H
C
E
E
L

A. Stora ingången

Överblick: Ett nästan cirkelformat rum (10x10 m) med några liggande sittstockar.
Varelser: 1T3+3 krigartroll.
Finna dolda ting: Inga.
Skatter: Inga.
SL: Gråtrollen i denna grotta är ganska sura för att de inte får vara med på den stora festen. De står och halvsover när rollpersonerna kommer in i grottan och är först stridsberedda efter 1 stridsrond.

B. Vaktrum (Norra)

Överblick: Ett litet rum med några stolar och ett bord. Några grönfärgade glasflaskor står på bordet.
Varelser: 1T3 följeslagartroll + 1 krigartroll.
Finna dolda ting: Inga.
Skatter: Flaskorna är 1T4 till antalet och innehåller vin som gråtrollen har stulit från några oförsiktiga alver som vandrade för nära trollgrottorna. Vinet är mycket gott och flaskorna är värda 100 sm/st.
SL: Trollen är precis på gång att starta en liten privat fest när rollpersonerna klampar in. De är dock mycket vaksamma och har sina vapen nära till hands.

C. Sovrum

Överblick: Små cirkelformade rum med stora högar av färskt granris.
Varelser: 1T4-1 trältroll + 1T3-1 följeslagartroll som sover tungt.
Finna dolda ting: Inga.
Skatter: Inga.
SL: Trollen sover mycket tungt efter hårt arbete i skogen. Försöker rollpersonerna smyga in eller igenom rummet har de +5 i chans att lyckas.

D. Förrådet

Överblick: Ett stort rektangulärt rum (12x7 m) med en mängd lådor, tunnor och krukor.
Varelser: 1T6 trältroll + 1 följeslagartroll.
Finna dolda ting: Inga.
Skatter: Se nedan.
SL: Trollen håller på att hämta tunnor med överjäst mjöd till festen och är således inte speciellt uppmärksamma. Skulle det bli strid kommer det att ta 1 stridsrond innan de är stridsberedda.
De 12 lådorna innehåller en massa saker som trollen stulit genom åren. Det är mest skräp som gamla kläder, rostiga verktyg och träföremål. Det finns dock en chans att det ligger något värdefullt i lådorna, slå 2T4 och läs av tabellen trollskatter för att avgöra. De 7 tunnorna innehåller överjäst mjöd (helt odrickbart) och de 17 krukorna används för att transportera vatten från källan (I).

E. Vaktrum (Södra)

Överblick: Ett medelstort rum (8x5 m) med några stolar.
Varelser: 1T4+2 krigartroll. Ett av trollen har ett horn som skall användas som varningssignal om någon försöker tränga sig in i grottorna.
Finna dolda ting: Inga.
Skatter: Inga.
SL: Trollen som befinner sig här är några av Brakkebrokks bästa krigare. De är vaksamma och stridsberedda. De har god uppsikt över Kopparskogen som befinner sig söder om trollgrottorna. De vet att alver har synts till i närheten på senare tid. Brakkebrokk fruktar ett anfall från alverna och har därför placerat ut dessa pålitliga troll för att övervaka ingångarna från söder.

F. Utgrävningen

Överblick: Ett oregelbundet rum (8x10 m) med många sidogångar.
Varelser: 2 följeslagartroll + 15 kedjade trälar (11 människor, 3 alver och 1 halvlängdsman).
Finna dolda ting: Inga.
Skatter: Inga.
SL: De 2 gråtrollen piskar på de kedjade trälarna som tvingas gräva ut nya gångar och utrymmen. Skulle trälarna bli befriade av rollpersonerna kommer de att vara mycket tacksamma. Sedan kommer samtliga att försöka fly ut från grottorna för att sedan ta sig hem. Alverna och halvlängdsmannen pratar bara alviska.

G. Sovrum

Överblick: Ett oregelbundet rum (7x7 m). I mitten av rummet brinner en eld. Tre kistor tjänstgör som stolar runt brasan. Några högar med granris finns placerade efter väggarna.
Varelser: 1T4+1 överförfriskade följeslagartroll
Finna dolda ting: I botten av en av kistorna finns ett lönnfack.
Skatter: I lönnfacket finns ett testamente som säger att ägaren av testamentet är den rättmätige ägaren av Blåfda herrgård. Av testamentet går det att tyda att Blåfda herrgård ligger utanför Skaarby.
SL: Dessa troll har redan hunnit dricka sig redlöst berusade. När de får syn på rollpersonerna kommer de att försöka gå till attack men i deras nuvarande tillstånd tar det 2 stridsronder innan de ens hunnit få fram några vapen och om de lever till att strida har de -5 på alla attacker och pareringar. Rummet används i vanliga fall som sovrum.

H. Korridorsrum

Överblick: Ett oregelbundet litet rum med flera sidogångar.
Varelser: 1 trältroll.
Finna dolda ting: Inga.
Skatter: Inga.
SL: När trollet får syn på rollpersonerna släpper han det han har i händerna (exempelvis ett vatterkrus eller ved) för att sedan fly mot närmsta vaktrum. Rollpersonerna måste jaga ikapp trollet för att hindra att han kallar på hjälp.

I. Källa

Överblick: Ett litet rum med en källa med klart vatten.
Varelser: Inga.
Finna dolda ting: Inga.
Skatter: Inga.
SL: Från detta rum hämtar trollen det vatten de behöver.

J. Festsalen

Överblick: Ett jättestort rum (20x15 m) med långa bord, många bänkar och en tron. I mitten av rummet finns en gigantisk gryta och under den brinner en eld. I grytan finns det en slemmig sörja bestående av olika svampsorter, blad, fiskdelar, grodor med mera. I denna sörja befinner sig en bunden Erpe med ett äpple i munnen.
Varelser: Stamledaren Brakkebrokk och 23 krigartroll.
Finna dolda ting: Inga.
Skatter: Inga.
SL: Det är i detta rum som Brakkebrokk och hans vänner tänker kalasa på Erpe. De har just tänt brasan och i väntan på att huvudmenyn skall bli färdig dansar trollen med varandra till rytmerna av dunkande trummor. Vad som händer efter att rollpersonerna har hittat fram till festsalen hittar du under rubriken stridslarmet går.

K. Brakkebrokks gemak

Överblick: Ett litet rum (5x3 m) med en säng. Under sängen finns en kista. På väggarna hänger olika trofeér efter nedgjorda djur.
Varelser: Inga.
Finna dolda ting: Inga.
Skatter: I kistan finns 1T10+10 rubiner (värde 600 sm/st).
SL: Detta är Brakkebrokks privata gemak. Han tillåter ytterst sällan någon att komma in i rummet och han hatar att bli väckt när han sover sin skönhetssömn.

L. Den dolda ingången

Överblick: Ett stort fyrkantigt stenblock.
Varelser: Inga.
Finna dolda ting: Bakom stenblocket finns en hemlig ingång. Det krävs en gemensam styrka på 20 för att flytta på stenblocket. Den som söker har +5 på sitt Finna dolda ting-slag. Den andra ändan av gången täcks av ett likadant stenblock.
Skatter: Inga.
SL: Detta är Brakkebrokks hemliga flyktväg.

Stridslarmet går

När rollpersonerna närmar sig Festsalen (J) så kommer de att höra rytmiska oljud.

Ni hör att ljudet av trummor och sång blir allt starkare och när ni smyger er vidare efter gången ser ni plötsligt ljuset av en stor grottsal. Av oljudet att dömma håller trollen en livlig fest. När ni kommit så nära att ni kan kika in i rummet ser ni att rummet är fullt av gråtroll som dansar runt en jättestor gryta. I grytan ser ni en bunden Erpe med ett stort äpple i munnen. På en tron kan ni se ett gigantiskt gråtroll som dricker något direkt från en tunna. Plötsligt ljuder tre korta hornstötar genom salen. Trollen står som förstummade tills de återigen hör tre korta hornstötar. För ett ögonblick tror ni att ni är upptäckta men så är inte fallet, det verkar som om hornen varnar för en annan fara. Med ens reser sig det gigantiska trollet upp och börjar skrika ut order. De övriga trollen rafsar snabbt ihop sin vapen och springer ut genom alla andra utgångar utom den ni befinner er i. De enda som är kvar i grottsalen är det gigantiska gråtrollet och fyra andra troll. Om ni tänkt befria Erpe så är här er chans.

Hornstötarna som ljuder genom rummet är den varningssignal som trollen har ifall alverna anfaller deras grottor och det är precis vad som hänt. Kvar i grottan finns endast Brakkebrokk och fyra krigartroll. Om rollpersonerna har tänkt befria Erpe så har de nu chansen. Om någon av rollpersonerna stiger ut i grottsalen anfaller genast Brakkebrokk och hans troll. En vild strid kan börja.

Om rollpersonerna vinner striden kan de befria Erpe. De hinner precis göra det och lyfta ut honom från tunnan när det plötsligt börjar strömma in troll i grottan. Skall rollpersonerna och Erpe ha en chans att överleva så är det genom att fly genom den södra grottgången.

Ni har just befriat Erpe och hjälpt han ur tunnan då rummet plötsligt fylls av uppretade gråtroll. Ni inser att ni är ett lätt byte för trollen och med era sista krafter kastar ni er ut genom den södra grottgången. Med trollen hack i häl flyr ni genom olika gångar tills ni plötsligt får syn på en utgång. Ni springer ut ut trollgrottorna bara för att förstummas. Utanför grottorna står det dubbla led med alver beväpnade med långa bågar. Alverna är minst 200 till antalet. En högrest alv med en krona av silver ropar åt er att ducka vilket ni gör. Sedan viner pilarna över era huvuden. De ovetande trollen som förföljde er springer rakt i en fälla. Alvernas bågar fäller ett tjugotal troll. Sedan drar huvuddelen av alverna sina skarpslipade svärd och springer in i grottorna och gör processen kort med de sista av trollen.

Efter att alvkrigarna tagit sig in i trollgrottorna kommer den högresta alven med silverkronan fram till rollpersonerna. Det är alvernas konung Allian Custidon i egen hög person. Han tackar rollpersonerna för att de visade honom vägen till trollens grottor. Enligt Allian har de hållit rollpersonerna under uppsikt sedan de lämnade Skule. Alverna har letat efter trollen sedan de överföll en karavan med alver som var på väg att frakta vin till Skaarby. Nu har de fått sin hämnd på trollen och för detta är Allian mycket tacksam. Kopparskogen är återigen en säkrare plats påstår han.

Efter att rollpersonerna har pratat med Allian i några minuter kommer en alvkrigare fram och rapporterar att trollgrottorna är rensade och att eventuella trälar är befriade. Rollpersonera får av Allian fri lejd att återvända till Skule och Erpe insisterar att de påbörjar resan omedelbart. Under hemresan kommer de att upptäcka att Erpe har ändrat sitt uppförande. Han är mycket hövisk mot rollpersonerna och hjälper till med allt han kan (vilket inte är så mycket men i alla fall). Det verkar som om tiden i fångenskap har gett honom lite vett i huvudet. Han är mycket tacksam för att rollpersonerna räddade honom. Av alverna kan rollpersonerna få mycket exakta vägbeskrivningar genom Kopparskogen och färden tillbaka till Skule bör inte ta mer än fyra dagar vilket bör glädja alla i sällskapet. Av Allian kan rollpersonerna också få tio dagars proviant om de ber om mat.

Kapitel 5: Vägen hem

- Där några sista faror besegras och ett möte med vildbonjor sker -

Fyra dagars färd mot Skule

Tack vare alvernas vägbeskrivningar kommer färden tillbaka till Skule att bara ta fyra dagar. Varje dag kommer det att ske en händelse. Dessa händelser bör utspela sig i den ordning som de är skrivna. Några dolda tärningsslag hjälper till att skapa en känsla av slump.

Dag 1 - Stenhuvudet

Rollpersonerna har vandrat hela dagen och kommer plötsligt fram till en glänta som alverna beskrev.

> *Ni kommer fram till en glänta i skogen. I mitten av gläntan kan ni se ett gigantiskt stenhuvud som till hälften är begravd i marken. Huvudet är cirka fem meter i diameter och föreställer en människa eller kanske en alv. Ni kan tyvärr inte avgöra för öronen täcks av en hjälm. Hur ni än funderar kan ni inte begripa hur detta huvud kan ha hamnat här. Plötsligt kikar Pluck fram uppe på huvudet.*

> *Ni är snart framme vid ert mål*
> *rädda barnet ta sedan en skål*

Pluck stannar och pratar en stund med rollpersonerna för imorgon är det dags att rädda Lodur, Jormes kidnappade barn. Inget mer händer denna dag.

Dag 2 - Skogsväktarens stuga

Rollpersonerna hinner inte mer än vandra i en timme när de kommer fram till Vigbiorns stuga.

> *Plötsligt blir det glesare mellan träden och ni hör med jämna mellanrum någon som hugger ved. När ni kommer ut i en glänta ser ni en bekant rygg. Det är Vigbiorn som hugger ved utanför sin stuga. Han vänder sig plötsligt om och gratulerar er för trollupprensningen. Han berättar att en liten fågel har berättat vad ni gjort.*

Samtalet med Vigbiorn blir till en början trevligt. Han tillåter inte att någon av rollpersonerna går in i hans stuga. När rollpersonerna gör sig redo att lämna Vigbiorns stuga hör de plötsligt ett barnaskrik från stugan. Det är Lodur som just har vaknat och är hungrig. Nu bör det gå upp ett ljus för rollpersonerna varför Vigbiorn inte ville att de skulle gå in i hans stuga. Vigbiorn kommer att insistera att de genast går därifrån. Innerst inne vet han att hans tid med Lodur närmar sig sitt slut men han försöker ändå klänga sig fast vid barnet som har blivit honom kärt. Han kommer med ord och inte med handling att försöka övertala rollpersonerna att det är dags för dem att gå hem. Skulle rollpersonerna tränga sig in i stugan kommer han inte att hindra dem. Skulle däremot rollpersonerna anfalla Vigbiorn kommer han att kämpa till sista blodsdroppen om det behövs.

Väl inne i stugan kommer rollpersonerna att hitta en skrikande Lodur i Vigbiorns säng. Han är mycket liten och hungrig som en varg. I en behållare vid sängen finns komjölk som mer än väl räcker hela vägen tillbaka till Skule. Under hemfärden kommer Lodur mest att sova. Med ungefär fyra timmars mellanrum kommer han att börja grina då han är hungrig. Det finns inget annat av intresse i stugan.

Dag 3 - Prat i mörkret

Denna dag kommer rollpersonerna inte att möta någon. Däremot kommer de att vakna mitt i natten.

> *Ni vaknar alla till mitt i natten. Det verkar som om skogen har fått liv. Mystiska skuggor rör sig i mörkret och det knakar olycksbådande. Det är som om hela skogen har kommit till liv.*

Oväsendet håller på i cirka en timme innan det lugnar ner sig. Det är Kopparskogen som genom träden kommunicerar med urträdet Grovbarre om var rollpersonerna befinner sig. Det finns inte mycket för rollpersonerna att göra mot oväsendet, de enda de kan göra är invänta gryningen.

Dag 4 - Urträdet anfaller

Detta är den sista dagen i Kopparskogen innan rollpersonerna kommer tillbaka till Skule. Dock återstår ett hinder, urträdet Grovbarre. Han har länge retat sig på den mänskliga närvaron i Kopparskogen. Nu när en liten grupp (rollpersonerna) till synes försvarslösa vandrar i skogen kommer han att gå till attack.

> *När ni går genom skogen hör ni plötsligt ett mörkt vrål. När ni vänder er om ser ni att ett av skogens träd har kommit till liv. Trädet tar upp en stor sten som den kastar mot er med all sin kraft. Den missar er som tur är. Vad ni än har gjort har ni lyckats väcka upp ett urträds vrede.*

Grovbarre går till skoningslös attack och försöker stampa på rollpersonerna. Var 4:e stridsrond tar han upp ett klippblock som han kastar mot någon av rollpersonerna. Grovbarre kommer att strida tills han antingen dör eller om någon lyckas tända eld på honom. Lyckas någon med det sistnämnda kommer han att fly mot en närbelägen liten sjö för att släcka elden. Grovbarre kommer efter detta inte att göra några mer anfall mot människor på ett bra tag. Efter mötet med Grovbarre händer ingenting mer i Kopparskogen och vid kvällningen kommer sällskapet fram till Skule.

Återlämnandet av Lodur

När rollpersonerna överlämnar Lodur kommer Jorme att högt hålla upp sin son och tackar rollpersonerna. Nora gråter av glädje över att sonen är hemma och nu kan läkeprocessen i Jormes och Noras äktenskap börja. Paret är för evigt tacksamma för vad rollpersonerna har gjort för dem och behöver de någonsin hjälp kommer de alltid att ställa upp på deras sida.

I själva Skule har återuppbyggnandet börjat. De flesta hus är redan reparerade och livet har börjat återgå till det normala. Byborna välkomnar rollpersonerna tillbaka till byn och när de får höra att gråtrollen är besegrade bryter en spontan fest ut. Rollpersonerna och Erpe förs som hjältar till mjödstugan där de får äta, dricka och kurtisera hela natten lång.

Möte med vildbronjor

När rollpersonerna anser sig redo att resa igen kommer Erpe att insistera att de färdas till vildbronjornas by. Sällskapet hinner knappt in i Kopparskogen när Pluck uppenbarar sig för dem igen:

Pluck är mycket gla ida
visa väg till de vilda jag ska

Sedan börjar Pluck att hoppa in i skogen. Skulle rollpersonerna följa efter honom kommer de fram till Bjolkr en av vildbronjornas byar redan samma kväll. Efter detta är Pluck försvunnen för alltid. Byn har endast en enkel stockad pallisad som skydd mot fiender. Det blir stor uppståndelse i byn när rollpersonerna och Erpe kommer fram. Män springer snabbt in i sina hus och beväpnar sig och springer sedan ut och omringar rollpersonerna. Erpe kommer dock lugnt att prata med vildbronjorna:

Jag är Erpe Silwfertand, brorson till Ybentord Silwfertand. Jag kommer i fred. Jag kommer i ett mycket viktigt ärende. Vem av er kallar sig Unlaug Blodskalp?
En av vildbronjorna kliver fram till Erpe. En man märkt med många ärr i ansiktet. Jag är Unlaug och vad vill Erpe, brorson av Ybentord mig.
Det är hemligt låt oss prata privat i ditt hus, svarar Erpe.

Efter detta visar Unlaug in Erpe i ett hus och rollpersonerna får snällt stanna utanför. När de till sist kommer ut skakar de båda hand och Erpe återvänder till rollpersonerna. Vi har utfört vad vi kom hit för, låt oss återvände hem, säger Erpe. Efter alla äventyr som rollpersonerna har varit med om så bör ingen av rollpersonerna protestera mot detta. Färden hem till Grymslante kan börja.

De sista resdagarna tillbaka till Grymslante går utan problem. Väl framme tackar sköldjarlen rollpersonerna för ett väl utfört uppdrag. De får sin lön och kan återgå till sitt drickande på värdshuset...

Äventyrspoäng

Sköldjarlenss Befallning är nu avslutat för rollpersonernas del men innan spelledaren och spelarna kan ta kväll skall rollpersonerna tilldelas äventyrspoäng.

- Rollpersonerna började genast att leta efter Lodur utan att ha besökt Skule, 10 ÄP
- Rollpersonerna lyckades lista ut Noras hemlighet, 5 ÄP
- Genom rollpersonernas handlande lämnar Jorme Nora och Lodur till sitt öde, -5 ÄP
- För varje troll som rollpersonerna dräpt, 2 ÄP
- För varje skelett som rollpersonerna krossade, 5 ÄP
- Rollpersonerna dödade kummelgasten Torgull Sköldkrosse, 20 ÄP
- Rollpersonerna dräpte Brakkebrokk, 20 ÄP
- Rollpersonerna lyckades rädda Erpe, 20 ÄP
- Rollpersonerna lyckades rädda Lodur, 15 ÄP
- Rollpersonerna attackerade skogens väktare, -5 ÄP
- Rollpersonerna besegrade/skrämde bort Grovbarre, 10 ÄP
- Rollpersonerna eskorterade Erpe till vildbronjorna och återvände med honom i livet, 10 ÄP
- Spelarnas rollspelsprestation 1 (dålig) -10 (Bra) ÄP

Vad händer sedan?

Trots att rollpersonerna lyckades eskortera Erpe till Kopparskogen och tillbaka betyder det inte att äventyret är över. Här följer några förslag på vad som händer efter att rollpersonerna återvänt till Grymslante:

- Varför skulle rollpersonerna eskortera Erpe till Kopparskogen? Vad var hans mystiska ärende med Unlaug Blodskalp? Rollpersonerna kontaktas av sköldjarlen Jorn Entloft av Trollmark för att ta reda på detta. Han lovar rollpersonerna en mindre förmögenhet om de kan avslöja hemligheterna.

- Om rollpersonerna hittade testamentet som fanns i det dolda lönnfacket i kistan kan de bege sig till Skaarby och göra anspråk på Blåfda herrgård. Vad de inte vet är att en folkilsken klanfurste redan har tagit herrgården i besittning och han tänker inte lämna gården frivilligt.

- Kopparskogens alver får höra att rollpersonerna har hittat Tavarions spegel. Alvkungen Allian Custidon anser att det är hans rättmätiga arvegods efter sin farfar Tavarion Custidon. Om detta egentligen är sant eller inte är det ingen som vet. Allian sänder dock iväg ett dussin alver för att återhämta spegeln från rollpersonerna.

- En av rollpersonerna blir djupt deprimerad och börjar fundera på att ta sitt liv. När det är som värst blir han räddad av Oktar af Grimme (se Snösaga) som bjuder in all rollpersoner till hans dotters bröllop.

Index: Spelledarpersoner

- Där personer skärskådas i siffror och tabeller -

Viktga spelledarpersoner

Här finner spelledaren alla viktiga spelledarpersoners värden och förmågor. De viktigaste beskrivs noga, de inte så viktiga bara i siffror och de oviktigaste inte alls. Skulle spelledaren tycka att någon saknas kan han själv skapa värden för dessa individer.

Pluck

Pluck är utan motsvarighet den mest komplexa spelledarpersonen i detta äventyr. Därför är det vikigt att spelledaren förbereder sig väl innan han introduceras in i äventyret. Skulle någon försöka döda Pluck så är detta omöjligt. Pluck undviker smidigt alla anfall och försvinner sedan in i skogen för att aldrig synas mer. Pluck är en av skogens mystiska väsen som gärna hjälper till att ställa saker och ting till rätta när det behövs. I detta äventyr försöker han med rollpersonernas hjälp få Lodur, Jormes och Noras son hem till sina föräldrar. Under flera tillfällen under äventyret kommer rollpersonerna att få chans att prata med Pluck en stund och då är det viktigt att han svarar i rim och sång för att den rätta sagostämningen skall infinna sig. Här följer några frågor med svar som bör underlätta för spelledaren:

Vem är du? / Vad heter du?
Pluck mitt namn bör vara
hjälpa er jag ska vid fara

Vad finns i norr?
Gård med folk och problem
nej men se jag är så sen

Vad är du?
Skogen är så stor och grann
mitt i den jag livet fann

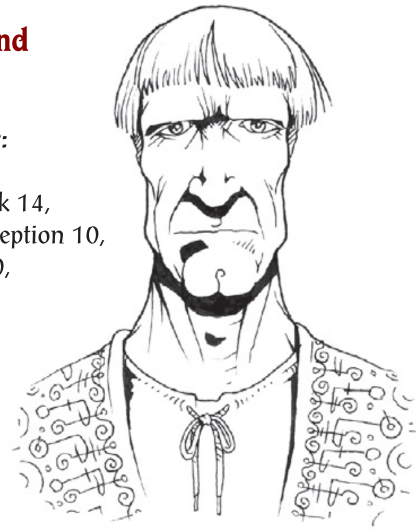
Vilka faror finns i Kopparskogen?
Skogen rymmer stora som små
bekymmra er inte börja att gå

Vad är en andvätt?
Ond som mörkret grå och kall
rutten till hälften i alla fall

Var leder ni oss (när Pluck för dem till skogens väktare)?
Till en man som hjälpa kan
stor som björn lita på han

Var är Lodur?
Sök i varje träd, grotta och stuga
ni hitta barnet jag inte ljuga

Erpe Silwfertand



Ras: Människa
Yrke: Historiker
Grundegenskaper: Styrka 7, Fysik 8, Smidighet 7, Storlek 14, Intelligens 13, Perception 10, Psyke 8, Spiritus 10, Karisma 12
Initiativmod: +2
Förflyttning: L11
SK-grund: 8
Skadebonus: -
TKP-Sys: 15
TKP: 30
Kroppsdelar: Huvud (1-2) 8 KP, Höger arm (3-4) 8 KP, Vänster arm (5-6) 8 KP, Bröst (7-11) 15 KP, Mage (12-14) 10 KP, Höger ben (15-17) 10 KP, Vänster ben (18-20) 10 KP.
Färdigheter: Administration FV 5, Heraldik FV 5, Historia FV 10, Läsa & Skriva Estiatika FV 10, Läsa & Skriva Nordrok FV 13, Tala Estiatika FV 10, Tala Nordvrok FV 13, Räkna FV 13

Vapen/sköld	**A1**	**A2**	**P1**	**Skada**	**BV**	**IM**
Dolk	4	-	4	1T6+2	10	+2

Utrustning: Läderrustning RV 3, hästen Laago, en ryggsäck med diverse vildmarksutrustning.

Hirdmän

Hirdmännen i Skule är självsäkra och skryter ofta om sin stridsförmåga. Skulle någon fråga om någon av dem är villig att följa med in i Kopparskogen blir de rädda och hittar på en ursäkt för att stanna kvar i byn.

Ras: Människa **Yrke:** Krigsman
Grundegenskaper: Styrka 14, Fysik 14, Smidighet 10, Storlek 13, Intelligens 9, Perception 11, Psyke 12, Spiritus 10, Karisma 11
Initiativmod: +1 **Förflyttning:** L12 **SK-grund:** 13
Skadebonus: 1T3 **TKP-Sys:** 27 **TKP:** 45
Kroppsdelar: Huvud (1-2) 12 KP, Höger arm (3-4) 12 KP, Vänster arm (5-6) 12 KP, Bröst (7-11) 23 KP, Mage (12-14) 15 KP, Höger ben (15-17) 15 KP, Vänster ben (18-20) 15 KP.
Färdigheter: Hasardspel FV 9, Sköldteknik (små sköldar) FV 7, Slagsmål FV 12, Vapenteknik (enhandsfattade svärd) FV 7

Vapen/sköld	**A1**	**A2**	**P1**	**Skada**	**BV**	**IM**
Bredsvärd	12	8	-	2T6+2	20	+4
Medelstor sköld	-	-	7	-	30	-

Utrustning: Nitat läderrustning RV 4

Feagol Trollbane växte upp i byn Brännbo i det natursköna landet Sylvan. Hans föräldrar vårdade ömt om Feagol eftersom han var enda barnet. Av sina föräldrar fick Feagol lära sig hur man brukar den rika jorden och hur man får växter och plantor att växa sig höga och starka. Feagol hade nog gått i sin faders fotspår och blivit bonde om inte Brännbo hade blivit attackerat av lömska gråtroll som under det nattliga överfallet mördade den stackars Feagols båda föräldrar. Efter denna traumatiska händelse togs Feagol om hand av sin farbror som motvilligt lärde honom hur man hanterar svärd och pilbåge.

På sin 16-års dag lämnade Feagol sin farbrors gård under stort rabalder. Ryktet hade nämligen nått Feagol om att stora trollstammar härjade i landet Ejland. Med sina sista kopparmynt tog han båten över till det bistra landet i öster för att med kallt stål söka efter och förgöra de förhatliga gråtrollen...



Feagol Trollbane

Ras: Halvlängdsman		**Ålder:** 32 år	
Folkslag: Hallidja		**Längd:** 118 cm	
Yrke: Artjägare (Vandyalla)		**Vikt:** 48 kg	

STY	12	**Skadebonus:**	-
FYS	15	**Förflyttning:**	L12
STO	7	**Initiativmod:**	-3
SMI	16	**Skräckmod:**	-5*
INT	11	**Vapenhand:**	Höger
PER	14	**SK-grund:**	15
PSY	18		
SPI	12	**TKP-Sys:**	34
KAR	8	**TKP:**	54

Kroppsdel	**1T20**	**KP**	**Rustning**	**RV**
Huvud	1-2	14	-	-
Höger arm	3-4	14	Metallskena	12
Vänster arm	5-6	14	Metallskena	12
Bröstkorg	7-11	27	Nitat läder	4
Mage	12-14	18	Nitat läder	4
Höger ben	15-17	18	Läder	3
Vänster ben	18-20	18	Läder	3

Rustningsmodifikationer: BM -3. FM -2. SM -1. IM 0.

Färdigheter:
Bärsärk FV 10, Jaga/Fiska FV 10, Kroppsbyggnad FV 6 (+14 KP), Kulturkännedom (gråtroll) FV 8, Kunskap om art (gråtroll) FV 8, Smyga FV 5, Spåra FV 8, Vildmarkstecken FV 10, Överlevnad (skog) FV 6

Språkfärdigheter:
Tala Alviska FV 11, Tala Nordvrok FV 8

Stridsfärdigheter:
Rustningsteknik FV 6, Två vapen (bredsvärd+kortsvärd) FV 10, Vapenteknik (enhandsfattade svärd) FV 13, Vapenteknik (pilbågar) FV 5

Vapen	**A1**	**A2**	**P1**	**P2**	**Skada**	**BV**	**IM**
Bredsvärd	10	10	8	-	2T6+2	20	+4
Kortsvärd	-	-	10**	-	1T8+2	20	+2
Kort båge	12	8	-	-	1T8+1	-	+2

Speciella föremål: I sin ryggsäck har Feagol 10 st alvbröd som han fått av alvkungen Allian Custidon som bor i de södra delarna av Kopparskogen. Ett bröd representerar en full måltid.

Övrigt: Feagol gör alltid +4 i skada när han attackerar gråtroll. Gråtroll har dessutom -3 i FV på alla attacker och pareringar när de strider mot Feagol.

* Feagol behöver endast slå på skräcktabellen mot varelser som har skräckfaktor +4 eller högre och har då -4 på sitt slag.

** Parervärdet gäller endast vid användande av två vapen. Annars har Feagol samma värde på kortsvärd som för bredsvärd.

Torgull Sköldkrosse



Ras: Kummelgast **Ålder:** 500 år
Folkslag: Fd vildbronja **Längd:** 198 cm
Yrke: Krigsman **Vikt:** 100 kg

STY	22	**Skadebonus:**	1T6
FYS	12	**Förflyttning:**	L14
STO	15	**Initiativmod:**	-1
SMI	13	**Skräckfaktor:**	+4
INT	8	**Vapenhand:**	Höger
PER	15	**SK-grund:**	16
PSY	7		
SPI	45	**TKP-Sys:**	45
KAR	3	**TKP:**	90

Kroppsdel	**1T20**	**KP**	**Rustning**	**RV**
Huvud	1-2	23	-	-
Höger arm	3-4	23	-	-
Vänster arm	5-6	23	-	-
Bröstkorg	7-11	45	Nitat läder	4
Mage	12-14	30	Nitat läder	4
Höger ben	15-17	30	Läder	3
Vänster ben	18-20	30	Läder	3

Rustningsmodifikationer: BM 0. FM 0. SM 0. IM 0.

Färdigheter:
Nekrologi FV 6, Taktik FV 10

Språkfärdigheter:
Tala Nordvrok FV 8

Stridsfärdigheter:
Slagsmål FV 11, Två vapen (stridsyxa+slagsvärd) FV 12, Vapenteknik (enhandsfattade svärd) FV 15, Vapenteknik (enhandsfattade yxor) FV 15

Vapen	**A1**	**A2**	**P1**	**Skada**	**BV**	**IM**
Stridsyxa	15	13	3	2T8+1	15	+4
Slagsvärd	12*	-	-	3T6	20	+3

Förmågor:
Frammana dimma, mörkersyn, skri och kontrollera skelett.

Speciella föremål:
Tavarions spegel.

* Anfallsvärdet gäller endast vid användandet av två vapen. Annars har kummelgasten samma värde på slagsvärd som för stridsyxa.

Väktare (4 stycken)

Ras: Skelett **Yrke:** Krigsman
Grundegenskaper: Styrka 15, Fysik 3, Smidighet 7, Storlek 11, Intelligens 2, Psyke 11, Spiritus 21, Karisma 3
Initiativmod: +2 **Förflyttning:** L9 **SK-grund:** 9
Skadebonus: 1T3 **TKP-Sys:** 21** **TKP:** 42**
Kroppsdelar: Huvud (1-2) 11 KP, Höger arm (3-4) 11 KP, Vänster arm (5-6) 11 KP, Bröst (7-11) 21 KP, Mage (12-14) 14 KP, Höger ben (15-17) 14 KP, Vänster ben (18-20) 14 KP.
Färdigheter: Rida FV 7, Slagsmål FV 7, Sköldteknik (stora sköldar) FV 10, Vapenteknik (enhandsfattade krossvapen) FV 10.

Vapen/sköld	**A1**	**A2**	**P1**	**P2**	**Skada**	**BV**	**IM**
Stridshammare	10	9	-	-	2T6+1	20	+4
Medelstor sköld	-	-	10	9	-	30	-

Utrustning: Metallhjälm RV 9, läderrustning RV 3.
Förmågor: Förnimma varelse FV 8, kontrollera djur FV 10, mörkersyn.

** Skelett tar bara normal skada av krossvapen och halv skada av huggvapen. Övriga vapen är verkningslösa på ett skelett.



Brakkebrokk

Ras: Gråtroll
Folkslag: -
Yrke: Ledartroll
Ålder: 28 år
Längd: 245 cm
Vikt: 180 kg

STY	24	**Skadebonus:**	2T6
FYS	17	**Förflyttning:**	L16
STO	22	**Initiativmod:**	+1
SMI	10	**Skräckmod:**	+1
INT	13	**Vapenhand:**	Höger
PER	12	**SK-grund:**	17
PSY	9		
SPI	9	**TKP-Sys:**	54
KAR	6	**TKP:**	78

Kroppsdel	1T20	KP	Rustning	RV
Huvud	1-2	20	Hud	2
Höger arm	3-4	20	Hud	2
Vänster arm	5-6	20	Hud	2
Bröstkorg	7-11	39	Hud	2
Mage	12-14	26	Hud	2
Höger ben	15-17	26	Hud	2
Vänster ben	18-20	26	Hud	2

Rustningsmodifikationer: BM 0. FM 0. SM 0. IM 0.

Färdigheter:
Bärsärk FV 6, Finna dolda ting FV 10, Hoppa FV 6, Kroppsbyggnad FV 12 (+30 KP), Smyga FV 10, Taktik FV 5

Språkfärdigheter:
Tala Trolliska FV 13, Tala Nordvrok FV 5

Stridsfärdigheter:
Slagsmål FV 11, Vapenfärdighet (tvåhandsfattade krossvapen) FV 15

Vapen	A1	A2	P1	Skada	BV	IM
Tvåhandsklubba	15	12	5	3T6+2	16	+6

Krigartroll

Ras: Gråtroll **Yrke:** Krigsman
Grundegenskaper: Styrka 21, Fysik 17, Smidighet 10, Storlek 19, Intelligens 8, Psyke 9, Spiritus 9, Karisma 6
Initiativmod: +1 **Förflyttning:** L15 **SK-grund:** 16
Skadebonus: 1T6 **TKP-Sys:** 43 **TKP:** 65
Kroppsdelar: Huvud (1-2) 17 KP, Höger arm (3-4) 17 KP, Vänster arm (5-6) 17 KP, Bröst (7-11) 33 KP, Mage (12-14) 22 KP, Höger ben (15-17) 22 KP, Vänster ben (18-20) 22 KP.
Naturligt skydd: Hud RV 2
Färdigheter: Finna dolda ting FV 7, Hoppa FV 6, Kroppsbyggnad FV 8 (+20 KP), Smyga FV 5, Sköldteknik (små sköldar) FV 8, Slagsmål FV 11, Tala trolliska FV 8, Vapenfärdighet (enhandfattade krossvapen) FV 10.

Vapen/sköld	A1	A2	P1	Skada	BV	IM
Stridsklubba	9	8	9	2T8	16	+4
Medelstor sköld	-	-	8	-	30	-

Utrustning: Läderharnesk RV 3.
Övrigt: Krigartrollen är stammens livsnerv.

Följeslagartroll

Ras: Gråtroll **Yrke:** Krigsman
Grundegenskaper: Styrka 18, Fysik 17, Smidighet 10, Storlek 16, Intelligens 8, Psyke 9, Spiritus 9, Karisma 6
Initiativmod: +1 **Förflyttning:** L13 **SK-grund:** 15
Skadebonus: 1T6 **TKP-Sys:** 31 **TKP:** 52
Kroppsdelar: Huvud (1-2) 13 KP, Höger arm (3-4) 13 KP, Vänster arm (5-6) 13 KP, Bröst (7-11) 26 KP, Mage (12-14) 18 KP, Höger ben (15-17) 18 KP, Vänster ben (18-20) 18 KP.
Naturligt skydd: Hud RV 2
Färdigheter: Finna dolda ting FV 7, Hoppa FV 6, Kroppsbyggnad FV 4 (+10 KP), Smyga FV 5, Sköldteknik (små sköldar) FV 8, Slagsmål FV 11, Tala trolliska FV 8, Vapenfärdighet (enhandfattade svärd) FV 7.

Vapen/sköld	A1	A2	P1	Skada	BV	IM
Kroksabel	9	6	6	2T6	18	+2
Medelstor sköld	-	-	8	-	30	-

Utrustning: Tjockt tygharnesk RV 2.
Övrigt: Följeslagartrollen följer krigartrollens minsta vilja.

Trältroll

Ras: Gråtroll **Yrke:** Krigsman
Grundegenskaper: Styrka 12, Fysik 12, Smidighet 10, Storlek 12, Intelligens 6, Psyke 9, Spiritus 9, Karisma 6
Initiativmod: +1 **Förflyttning:** L11 **SK-grund:** 12
Skadebonus: - **TKP-Sys:** 17 **TKP:** 33
Kroppsdelar: Huvud (1-2) 9 KP, Höger arm (3-4) 9 KP, Vänster arm (5-6) 9 KP, Bröst (7-11) 17 KP, Mage (12-14) 11 KP, Höger ben (15-17) 11 KP, Vänster ben (18-20) 11 KP.
Naturligt skydd: Hud RV 2
Färdigheter: Hoppa FV 6, Smyga FV 5, Slagsmål FV 11, Tala trolliska FV 8, Vapenfärdighet (enhandfattade krossvapen) FV 5.

Vapen/sköld	A1	A2	P1	Skada	BV	IM
Klubba	9	-	8	1T8+1	10	+2

Övrigt: Trältrollens uppgift är att lyda de andra trollen.



Vigbiorn

Ras: Människa	**Ålder:** 64 år
Folkslag: Vildbronja	**Längd:** 192 cm
Yrke: Skogens väktare	**Vikt:** 130 kg

STY	17	**Skadebonus:**	1T6
FYS	15	**Förflyttning:**	L13
STO	18	**Initiativmod:**	+2
SMI	7	**Skräckmod:**	-2
INT	9	**Vapenhand:**	Höger
PER	7	**SK-grund:**	13
PSY	15		
SPI	16	**TKP-Sys:**	44
KAR	7	**TKP:**	68

Kroppsdel	**1T20**	**KP**	**Rustning**	**RV**
Huvud	1-2	17	-	-
Höger arm	3-4	17	-	-
Vänster arm	5-6	17	-	-
Bröstkorg	7-11	34	-	-
Mage	12-14	23	-	-
Höger ben	15-17	23	Läder	3
Vänster ben	18-20	23	Läder	3

Rustningsmodifikationer: BM 0. FM 0. SM 0. IM 0.

Färdigheter:
Bestialogi (yggdrajol) FV 9, Botanik FV 7, Dold förflyttning FV 8, Gömma sig FV 9, Kamoflage FV 9, Klättra FV 5, Kroppsbyggnad FV 8 (+20 KP), Läkeörtskunskap FV 7, Orientera FV 9, Smyga FV 5, Spå väder FV 12, Spåra FV 9, Teologi FV 18, Toteism FV 18, Vildmarkstecken FV 9, Zoologi FV 12, Överlevnad (skog) FV 12

Språkfärdigheter:
Tala Nordvrok FV 9

Stridsfärdigheter:
Vapenfärdighet (tvåhandsfattade krossvapen) FV 5

Vapen	**A1**	**P1**	**Skada**	**BV**	**IM**
Tvåhandshammare	9	9	3T6+2	16	+6

Förmågor:
Animera träd/buske, Djurskepnad (björn), Djurvän, Ett med naturen, Forma buskage, Forma träd, Forma trädstam, Helande sång, Kameleont, Ljudlös, Lugnande sång, Rena vatten, Spåra, Stigfinnare, Tala med djur, Vattenkälla.

Grovbarre

Ras: Urträd	**Ålder:** 800 år
Urstam: Yggdrajol	**Längd:** 512 cm
Yrke: Stigfinnare	**Vikt:** 336 kg

STY	30	**Skadebonus:**	3T6
FYS	25	**Förflyttning:**	L18
STO	30	**Initiativmod:**	+2
SMI	6	**Skräckmod:**	-2
INT	15	**Vapenhand:**	Vänster
PER	15	**SK-grund:**	21
PSY	15		
SPI	15	**TKP-Sys:**	60
KAR	12	**TKP:**	95

Kroppsdel	**1T20**	**KP**	**Rustning**	**RV**
Huvud	1-2	32	Bark	3
Höger arm	3-4	32	Bark	3
Vänster arm	5-6	32	Bark	3
Bröstkorg	7-11	48	Bark	3
Mage	12-14	24	Bark	3
Höger ben	15-17	24	Bark	3
Vänster ben	18-20	24	Bark	3

Färdigheter:
Botanik FV 15, Finna dolda ting FV 15, Gömma sig FV 15, Kroppsbyggnad FV 10 (+25 KP), Orientering FV 15, Vildmarkstecken FV 15, Zoologi FV 15, Överlevnad (skog) FV 18

Språkfärdigheter:
Tala Alviska FV 15, Tala Nordvrok FV 12

Stridsfärdigheter:
Slagsmål FV 12, Kasta stenblock FV 8

Vapen	**A1**	**P1**	**Skada**	**Räckv**
Kasta Stenblock	8	-	3T6+SB	13 m

Förmågor:
Tala med djur, nattsyn.

Spelledarens anteckningar: